今度はPS2で激突!「鉄拳4」vs.「バーチャファイター4」!!

BI WEEKLY

ドリマガ



ドリマガは全ハード対応!



2001年12月28日発行(第2・第4金曜日発行)第18巻28号通巻348号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

全ハード戦国時代!各陣営年末決戦に自信アリ!!

DCは注目の新作いまだ続々!

サクラ大戦オンライン
ミッシングパーツ
ミルキィ・シーズン
吉亜の丘で寝ころんで…
21-Two One-

2月7日に発売延期!

不思議のダンジョン 風来のシレン外伝

女剣士アスカ見参!

Xbox日本登場まであと70日!

HALO
デッド オア アライブ 3
segaGT 2002
エアフォースデルタII
幻魔 鬼武者

海外ゲーム事情リポート

Xbox本体に大接近!!

PS2最強の話題作大ラッシュ!!

特別大特集

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX

GT Concept 2001 TOKYO
スーパーロボット大戦IMPACT
ゼノサーガ エピソードI 力への意志
ときめきメモリアル3〜約束のあの場所で〜
ジャック×ダクスター 旧世界の遺産
アーマード・コア3/鬼武者 2
デュアルハーツ

ゲームキューブも各社始動!

バイオハザード
ソニックアドベンチャー2バトル

ドリマガPC情報局

ファンタシースター オンライン
ツヴァイ!!
Wizardry8
マブラヴ
ハローワールド
妹で行こう!

アーケード情報も大充実!

電脳戦機バーチャロン フォース
バーチャファイター4 Ver.B
湾岸ミッドナイト
THE KING OF FIGHTERS 2001

SOFT BANK Publishing

2001/Vol.15
12/28
定価 550円

特別大特集

「鉄拳4」vs.「バーチャファイター4」そのすべてを徹底比較!

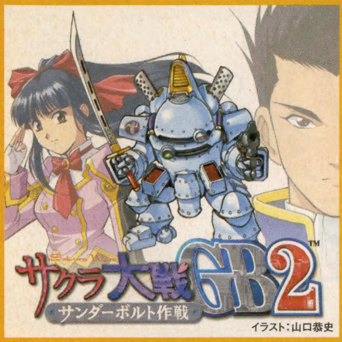
ドリマガ 全ハード読者レース
ソフト購入に超お役立ち!
全ハードタイトル読者ランキング

もっと!なぜなに探検隊
みんなの疑問に突撃取材!
プライズ景品の秘密!
〜アーケードの定番プライズの謎に迫る!〜

またまた大増200ページ


ファルコム完全新作オリジナルアクションRPG！
Windows 95/98/Me/2000/XP
ツヴァイ!!
Zwei!!
12月20日
発売!!
浮遊大陸「アルジェス」の永きに渡る平穏が揺らぎ始めた時、
2人と一匹の大冒険が始まる。
アクションRPGのファルコムから！
イース、ザナドゥ、ブランディッシュ…etc.
数々の名作を輩出してきたファルコムの
アクションRPG史に、今、新たなる歴史が
刻まれる——。
山あり谷あり、空中あり!? さらには火の中、水の中！
近距離ボックル、遠距離ピピロ。いつでも瞬時に切り替えて恐いものなし！
連続ヒットで必殺技炸裂！クリティカルで大ダメージ！ファルコムゲーム史上最大級のボスが20体以上で白熱の戦闘。
初回限定 豪華三大特典付！ 予約受付中！
——Zwei!!サントラとイース完全新作が無料でもらえる！——
1 オリジナル・サウンドトラックZwei!!(Audio CD)
イースでもない、英雄伝説でもない、ファルコムサウンド新境地！ツヴァイゲームサントラ全曲完全収録！
2 イース・ヒーリング(Audio CD)
永遠の旋律達に包まれて揺蕩う忘我の時。イース癒し系完全新作新アレンジ！
3 永久保存版「Zwei!!」特製シルバーメタリックBOX
自らに挑戦！「Ys完全版・ゴールドケース入りイースの書パッケージ」を超えるか？乞うご期待！
※「オリジナル・サントラZwei!!」と「イース・ヒーリング」の別売もあります。(12/20同時発売)
緊急速報！どこでもZwei!!キャンペーン無料プレゼント!!
★七瀬葵イラストやロゴをフィーチャーしたZwei!!
実用グッズを全国店頭にて無料配布中！
★「行けばもらえるZwei!!グッズ」イベント(12/22～
23)開催決定！生ピピロに会える?!
キャンペーン実施店やイベント開催場所などは
今すぐアクセス！→ http://www.falcom.com/zwei/
ヤリ込めばヤリ込む程オモシロイ
本編のゲーム以外でも、
Zwei!!には色んな楽しみが満載！
隠されたXXXを見つけだせ！
★シューティング「エアロぴぴろ21stセンチュリー(仮)」
ゲームを進めるとデスクトップがドンドン豪華になるよ！
★いつでもいっしょタマとポチ！
★業界初登りゲー「モナモ～ナ」
★伝説の赤毛の勇者のタイピング
★カレンダー ★電卓 ★時計
イラスト：七瀬 葵
ツヴァイ!! スクリーンセーバー＆壁紙 無料プレゼント!! http://www.falcom.co.jp/
■お求めは取扱い店またはカンタン便利なファルコム通販(falcom.comファルコムドットコム)もご利用下さい。■社員募集(新卒・既卒・中途)！詳しくはホームページ「会社案内・社員募集」をご覧ください。
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.com/

SEGA



サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦

ゲームボーイカラー

あの『サクラ大戦』がゲームボーイで再び開演！ 今度は初の本格派RPGだ!!

ダンジョン内の戦闘をメインにした感動あり、笑いありのシリーズ初、本格派RPG！ 前作で登場した花組6人に織姫とレニが加え、ミカサ内の3種の魔神器を回収するために戦うのだ。



●ジャンル：ドラマチックRPG ●プレイ人数：1人

NOW ON SALE!

[初回限定版]6,800円(税別)
オリジナルGAMEBOYポーチ同梱
[通常版]5,800円(税別)
★ともにPRカード同梱

OVERWORKS
Original GAME ©SEGA ©OVERWORKS / SEGA,2001
CHARACTER DESIGN ©RED

サクラ大戦オンライン
～帝都の長い日々～ ～巴里の優雅な日々～





ドリームキャスト

ネット上に広がるもうひとつの"サクラ"ワールド！

ここはファンのために開かれたもうひとつの"サクラ"ワールド。お気に入りの"サクラ"キャラとのデートや、ファン同士でのネットゲーム対戦やチャットを楽しむことができます。

●ジャンル：ドラマチックコミュニティ ●プレイ人数：1人 ●対応周辺機器：ドリームキャスト・キーボード、ブロードバンドアダプタ

12.20 ON SALE!





～帝都の長い日々～
[初回限定版]8,800円(税別)
サクラ大戦キーボード同梱
[通常版]5,800円(税別)

OVERWORKS
★帝都版・巴里版ともに
サクラ大戦4プレビュウDisc同梱
Original GAME ©SEGA ©OVERWORKS / SEGA,2001
CHARACTER DESIGN ©RED

～巴里の優雅な日々～
[初回限定版]8,800円(税別)
巴里花組パネルクロック同梱
[通常版]5,800円(税別)

活動写真サクラ大戦（映画） 12月22日全国ロードショー サクラ大戦 上映劇場につきましては右記ホームページまで http://sakura-taisen.com/



不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!

ドリームキャスト

あの1000回遊べるRPGが装いも新たにDCで登場！

「風来のシレン」シリーズの世界を舞台に、新たな主人公アスカが繰り広げる冒険活劇絵巻！ 彼女の内に秘められた技が、「不思議のダンジョン」を熱くする！



●ジャンル：ダンジョンRPG ●プレイ人数：1人 ●対応周辺機器：ぷるぷるぱっく

2.7 ON SALE! 6,800円(税別)

©チュンソフト／すぎやまこういち
©SEGA,2001

とことん サッカー宣言！

サカつく特大号2
～J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！～

ドリームキャスト

サカつく 特大号 2 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！ TM

戦いは頂点へ！ サカつく特大号2

「個から組織へ」これまでの定石は通用しない！ 更なる進化を遂げたサカつく最新版2001年度データでこの冬シーズン開幕！



●ジャンル：スポーツ育成シミュレーション
●プレイ人数：1人
●ドリームキャスト・キーボード対応

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS
JFA OFFICIAL GOODS © 1996 JFA All Rights Reserved By JFA

Smilebit **NOW ON SALE!** 4,800円(税別)

Original GAME ©SEGA,1999 ©Smilebit / SEGA, 2001

※J1の16クラブ、J2の12クラブの選手リストは、2001年9月11日時点のものです。

コラムス クラウン

ゲームボーイアドバンス

王国中に散らばったコラムスクラウンの魔宝石を探せ！

落ち物パズルゲームの決定版がついにGBAに登場だ。今作はグラフィックも一新し、新要素も充実。対戦はカートリッジ1個でも2個でも可能で、対戦相手を攻撃することができるぞ。

●ジャンル：パズル ●プレイ人数：1～2人 ●対応周辺機器：GBA専用通信ケーブル



NOW ON SALE!
4,800円(税別)

COLUMNS CROWN

WOW ENTERTAINMENT
Original GAME ©SEGA
©WOW ENTERTAINMENT INC
SEGA CORPORATION, 2001

おまちかね！1000回遊べるRPG
不思議のダンジョンがドリームキャストに登場！

ネットワークによる新たな楽しみが満載！

① お助けシステム「風来救助隊」搭載！
② 「全国風来人番付」で腕前をチェック！
③ レアな武器やアイテムをゲット！









ハイスコアキャンペーン開催！

商品同梱のハガキに必要事項を明記して応募してください。応募された方の中から上位1000名様に「真の風来人の証」をプレゼント。(貴方の名前と順位を刻印)

SEGA

株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
受付時間：月〜金 10:00〜18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）
ナビダイヤル 0570-057-060 ※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。
セガ公式サイト http://sega.jp

Dreamcast DIRECT ドリームキャストダイレクト
ゲーム買うならドリームキャストダイレクト
http://www.d-direct.ne.jp/


Dreamcast
不思議のダンジョン
風来(ふうらい)のシレン外伝
女剣士アスカ見参!
2002年2月7日 発売予定
6,800円(税別)
© チュンソフト/すぎやまこういち © SEGA, 2001


CAPCOM®
株式会社カプコン® 〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
★カプコン·ホームページ www.capcom.co.jp メールマガジン購読無料! ★オフィシャルネットショップ「e-CAPCOM」営業中! www.e-capcom.com
GAME BOY ADVANCE·ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。※画面はすべて開発中のものです。
カプコン i サービス カプコンパーク アクセス簡単!!
iMenu⇒メニューリスト⇒ゲーム⇒ゲーム2⇒ゲーム総合⇒カプコンパーク


GAME BOY ADVANCE
竜の血を受け継ぐ─使命の子─
旅立つ。
BREATH OF FIRE
ブレスオブファイアII
─使命の子─
12.21 OUT
ゲームボーイアドバンス用ソフト[チェンジブルRPG]
標準価格4,800円(税別) アドバンス専用通信ケーブル対応
©CAPCOM CO., LTD. 1994,2001 ALL RIGHTS RESERVED.
ゲームボーイアドバンスで好評発売中!!
[シリーズ第1作]
ブレス オブ ファイア~竜の戦士~
むかし、村が モンスターに おそわれた時
父さんは、母さんを 守ることが
できなかったんだ…
ゲームボーイアドバンス用に
デモムービーなどを追加!!
シャーマンと合体して能力アップ
ドラゴンに変身して有利に戦え!!
たくみのさお
たい
「釣り」や「狩り」など多彩な
遊びをたのしめる特殊能力。

CONTENTS



表紙イラスト:「不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!」

デザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

ドリマガ TOPICS 注目のトピックス

毎回ドリマガ取材班が、ゲーム業界の旬な話題に突撃取材をする「ドリマガトピックス」。3週間ぶりの今回は、ネタも豊富にたまりまくり。3大ハードの最新動向や、「サクラ大戦」のイベント＆特別キャンペーン、そして各方面の新作などを幅広くピックアップ。今回も読み応えバッチリだぞ！

ドリマガ TOPICS トピックス 1 トピックスキーワード 最新の動向

「最高のスタートダッシュ」と勝どきを上げる両社

北米では日本よりもひと足早くXboxが発売、そしてキューブも北米で発売を開始するなど、ついに3大ハードの戦いの火蓋が切って落とされたが、MS社、任天堂のどちらも「ウチが最高のスタートダッシュ」と主張している状況。一方、日本のPS2を2万9,800円に値下げしたSCE陣営は、余裕のパーティーを開催。現時点の各社の数字をまとめた。

北米ではほぼ同時に発売されたXboxとゲームキューブ。MS社が「Xboxは史上最高の売り上げを記録。『HALO』は『ルイージマンション』を上回る売り上げ」と発表すれば、任天堂も「キューブはXboxの販売ペースを2倍近く上回る。一番人気は『ルイージマンション』で、本体1台につき2タイトルが売れている」と切り返す。両社のつばぜり合いが熱い。

ゲームキューブ (11/21現在)	9/14 日本で発売	国内は累計51万台、年内出荷台数予想は140万台
	11/18 北米で発売	初回出荷台数は74万台、年内出荷台数予想は130万台

キューブ本体は、年内で日米合計270万台を出荷予定、また年度内（2003年3月末まで）は日米合計で400万台を計画。GBAの現時点の累計販売台数は国内382万台、海外は576万台。全世界計958万台。

Xbox (12/5まで)	11/15 北米で発売	初回出荷台数は30万台、以降毎週10万台以上が出荷中 年内には120～150万台を出荷予定

初回出荷台数はアメリカのアナリスト調べによるもの。MS社によると、同時発売の「HALO」は「ルイージマンション」を上回る売り上げを記録したというが……。

この年末、3大ハードの動向は？

アメリカではひと足早くXboxとゲームキューブが激突！

PlayStation Partyが開催！

12月7日、都内某所にて「PlayStation Party」が開催され、この冬とそして来年の目玉タイトルなどがお披露目に。PS2のソフトの層と王者ぶりをアピールした。



「昨年の今ごろはソフト不足が指摘されましたが、今年は大豊作の年となりました」とSCE・丸山会長。今年の主なヒット作として4本の出荷本数が公開された。



サンタトロも登場して愛嬌を振りまいていたぞ。

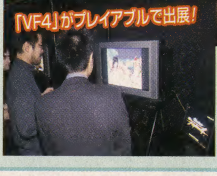
PS2の累計出荷台数 (12/7まで)	
国内	710万台
全世界	2000万台

今年のPS2ヒット作（累計出荷本数）

鬼武者	110万本
GT3 A-spec	169万本
ファイナルファンタジーX	248万本
みんなのGOLF3	90万本



会場には多くのクリエイターが詰め掛けた。「VF4」「鉄拳4」「チャンネル5パート2」のプレイアブル出展も！



「VF4」がプレイアブルで出展！

ドリマガ TOPICS トピックス 2 トピックスキーワード ドリキャスを君の手に

ドリキャスユーザー永遠の思い出にぜひ

12月7日に日本国内最後（※海外版に手を入れて日本仕様にした最後の2万台）の店頭出荷も終了したドリームキャスト。北米では49.95ドル（約6,000円）に値下げされ、最後の27万台もアッという間に市場からなくなり、DCも最後の時を迎えた感のあるなか、こんなアイテムがDダイレクトで販売されている。DCファン永遠の記念にぜひ！

「Dダイレクト史上最高傑作」とまで言われている商品。それがこのドリームキャストリストウォッチだ。DC本体がそのまま腕時計にデザインされ、キミの腕で永遠に時を刻み生き続ける……。値段はズバリDC本体最終価格と同じ9,900円（笑）。この完成度の高さを手に取って確かめたドリマガも超オススメの逸品だ。



「これ作るのに半年以上かかったんですよ。試作品のデキの良さを見てみんな感動して（笑）。最初は12,800円で予定してたのをシャレで9,900円にしました」とセガの竹ちゃんもオススメ。

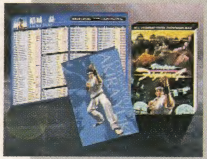
腕にはめるとこんな感じ。腕時計としても違和感はない。はめてもよし、飾ってもよしだ。



キミの腕に永遠に時を刻み続けるDC時計

ドリキャスと同じ9,900円でこの最高傑作を手に入れろ！

Dダイレクトキャンペーン実施中！

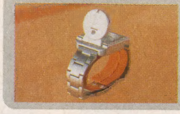


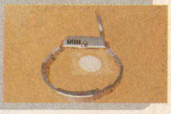
PS2版「VF4」をDダイレクトで予約すると「特製キャラカード（13キャラの技とプロフィールを記載）」と「VF4アクセスカード」がもらえる。お得だ！

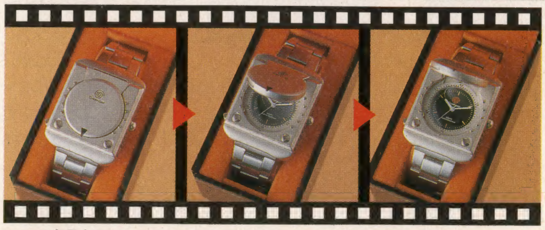
Dダイレクトではこのクリスマス期間（11月29日～12月26日）、各種ゲーム機やソフトが当たるアンケートも実施中。当選者の発表は1月1日午前0時。商品を買わなくても応募可だぞ。



なんと本体左側の通風口までモールドされているこの腕時計。左右33ミリ、天地41ミリ、厚さ11ミリ、重さ122gとかなりしっかりした作りに驚くはず。予約期間は2002年2月28日まで。再生産はない超レアモノだぞ！







パカッとな！

注目のギミックはやはりこれ。本体左のボタンを押せば、本物同様にフタがパカッと開いて何時か確認できるのだ。遊び心をくすぐる逸品だ！

※この商品（ドリームキャストリストウォッチ）は数量限定品のため、予約期間内に受付が終了となる場合があります。

ドリマガTOPICS 3 トピックス

トピックスキーワード

すみれ引退も熱気冷めず

話題騒然年末年始のサクライベント

ディナーショウに新春歌謡ショウと、今年の年末年始は昨年以上にイベントが目白押しの「サクラ大戦」。神崎すみれの引退宣言だけでなく、夏に引き続き巴里花組も活躍するだけに、ファンも目が離せないものになりそうだ。初の試みとなるディナーショウからの稽古場からのメッセージなどイベントの最新情報をお届けしよう。

「大変光栄なことです。ディナーショウというのは、会場（ホテル側）から話がない限り、僕らがやろうとしてやれるものではありませんから」——サクラ大戦初の試みとなる『クリスマスディナーショウ』へ向け広井氏は語る。初めてだからこそ関係者にも緊張の色が見える反面、それゆえの楽しさも出るのでは？という期待も強く稽古場に漂う。巴里花組とシゾーが登場する巴里のクリスマス出演者からは「私も個人的にディナーショウへは出かけますが、出演者を間近で見られるのが大きな魅力（島津）」「見たことのない魅力が詰まった、夢のあるステージにしたい（小桜）」といったコメントが寄せられた。一方、さくら、マリア、紅蘭の３人が出演する浪漫のクリスマス、また合同でレッスンを行う新春歌謡ショウの稽古場からは「舞台後には最高の思い出に（横山）」「明るく送りたい（高乃）」と、すみれ引退にまつわるコメントが続々飛び出した。センタースポットを浴びていたすみれが欠けたあと、ゲキテイのパート割りや立ち位置にも変化があるのか？

なお、ディナーショウは大阪・東京ともに第１部に若干席の余裕あり（第２部は売り切れ）、新春歌謡ショウはほぼ完売ながら、プレイガイドによってはわずかに席が残っていることもあるとか。年末年始の予定をまだ決めていなかったキミは、今からでもチケットが間に合うかもしれないので、ぜひ確認してみよう。



出演できない岡本さんと、取材時は欠席していた田中さん以外がそろった稽古場。「実感はまだ沸かないが、明るく送りたい（陶山）」「カンナはぼろぼろ泣くかもね（高乃）」とも。



オススメのクリスマスの過ごし方は？　という質問に「子供のために丸ごとチキン料理にチャレンジします（!?）」という日高さんに対し「ぜひディナーショウへ（笑）」と鷹森さん。

引退に寄せて——神崎すみれ



引退記念ポスターは松原秀典氏描き下ろし。大きく描かれたすみれを囲むように、大神、かえでを含む花組全員の姿があしらわれている貴重な一枚だ。



「山口百恵さん引退のとき、その素晴らしい幕引きに憧れていました。私もそうなれて幸せ（富沢）」。

最高の花道を用意してくれてありがとう

「もし結婚をしなければ今までどおりに続けていたと思います。いつか舞台にも、声の仕事もできなくなるときが来ると思っていたのですが、こんな素晴らしい形で引退の花道を用意してくださって、サクラにかかわるすべての皆様に心から感謝してます。今から泣きそうで心配ですが（笑）、私にとってもすみれにとっても最後の舞台。どうか応援してくださいネ♥（富沢）」「帝劇のトップスタアが引退してしまうのは残念ですが、これもすみれさんのお考えがあってのこと。引退記念公演に向けて頑張ります。長い間お疲れさまでした（広井）」

新春歌謡ショウで神崎すみれ引退グッズ販売

すみれの引退に合わせ、新春歌謡ショウは急きょ副題を「春恋紫花夢惜別（はるこいしすみれゆめのわかれ）」に変更、劇場内で販売されるアイテムもすみれを主軸に据えたものに。ページ右上に掲載したポスターももちろん販売され、価格はテレカと同じ1,500円になる。



松原氏描き下ろしのイラストを使ったオリジナル特製テレカは1,500円です。



オルゴールと扇子、カップ&ソーサーの詰め合わせ「春恋紫花夢惜別」キットは6,500円。

ほかに公演パンフレットなど、数点の販売が予定されているという。新春歌謡ショウの、そしてすみれの引退記念にしよう。



年末年始の過密スケジュールも「大変だけど充実感大（広井）」。

年末年始のサクラ関連イベントスケジュール

2000年12月21日	大阪	クリスマスディナーショウ	帝都花組
22日	大阪	映画封切り挨拶	巴里花組
23日	東京	クリスマスディナーショウ	巴里花組
24日	東京	映画舞台挨拶	帝都花組
2001年1月2日	東京	映画舞台挨拶	帝都花組
2日	東京・青山	新春歌謡ショウ（6日まで）	帝都花組

※映画舞台挨拶のスケジュール詳細はP178の『活写オーライ』に掲載

ドリームキャストの最後を飾る？

SAKURA GRANDFINAL サクラグランドフィナーレ

ドリームキャストからありがとうの花束を

●サクラ大戦　1月17日発売　3,800円
●サクラ大戦２　2月７日発売　3,800円
●サクラ大戦３　3月７日発売　5,800円
※「１」には万年カレンダー、「２」にはDVD、「３」にはオルゴールが同梱されます。

来春の「サクラ大戦４」発売に向けて、歴代のDC版サクラ大戦がメモリアルパックとして販売されることが明らかになった。それぞれ特別同梱品として万年カレンダー、DVD-VIDEO、オルゴールがついてくるお楽しみアイテムでもあり、各特典に封入されているビジュアルカードは、たとえばオルゴールのカードを万年カレンダーに差し替えたり、といった楽しみ方が可能。DVDには引退する神崎すみれと広井王子の特別対談などが収録されるぞ。

「サクラ大戦"グランドフィナーレ"メモリアルパック」発売決定



懐かしの「サクラ大戦１」には万年カレンダーを同梱。デスクトップに飾ろう。

すべてを同時にそろえたいと思うなら、「コンプリートボックス」（３月発売）を待つ？



これが万年カレンダー。「２」のDVDや「３」のオルゴールにも付属のカードを入れられるぞ。

ドリマガ TOPICS 4 トピックス

トピックスキーワード

資産の活用

大きなビジネスチャンスのある世界

セガはコヤマドライビングスクールの子会社と業務提携し、ゲーム開発のノウハウを生かして自動車教習所向けにドライビングシミュレータを供給する。このプロジェクトを担当するのは新規事業本部という部署で、これまでセガが培ってきた資産を元に、新たなエンターテイメントビジネスを推し進めるという。その目指すものは？

セガから3画面モニターのドライビングシミュレータが登場すると聞いて、てっきりSEGA-AM2が開発担当かと思ってしまったドリマガ取材班。実際は"新規事業本部"という何やら聞き慣れない部署がプロジェクトの担当だという。「新規事業本部は、セガが今までのゲーム開発で培ってきたCG映像技術や開発力などの資源を活用して、新しいエンターテイメントビジネスを事業化していくのが目的なんです。今回のシミュレータだけでなく、実は『フィッシュライフ』『アニマニウム』なども手掛けているんですよ」と、営業開発部・副部長の吉田孝次氏は語る。3年後には同部署だけで売上高100億円を目指し、AM・CSと共にセガの一翼を担う基幹事業に育てるとのことだが、「われわれのビジネスは異業種との連携。"開発の技術力はないが、しかしコンテンツは持ちたい"という企業さんから、たくさんの打診をいただいています。目標を達成できる目算は十分ありますよ」（同氏）と鼻息も荒い。同事業部の活躍に注目だ。

セガが自動車教習所向けにドライビングシミュレータを開発

ゲーム以外のビジネスを手がける、新規事業本部とは？



筐体はすべて本物の部品が使われていて雰囲気はアーケードゲーム以上。残念ながらソフトはまだ10%のデキだが、基板はNAOMI2なので、相当な高品質CGが期待できそうだ。

「開発者の数だけネタはありますよ」

「ゲーム開発の効率化を図るために編み出された新技術が別の業種に生かせる場合もあります。まさに開発者の数だけネタはありますよ。『技術と人の掛け橋』をモットーに手広く手掛けていきたいですね」と吉田氏。ビジネスチャンスはいくらでもあるのだ。



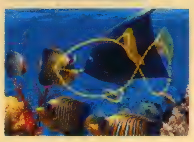
「各開発スタジオを回っていると、セガの技術力の高さを改めて感じる」と語る吉田氏。

今までのプロジェクト

ここに紹介したプロジェクト以外に、各ジョイポリスなどに設置された「モーニング娘。」のアトラクションなども同事業部署が携わっている。今後はどんなものが登場する？

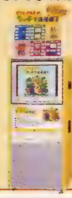
フィッシュライフ





バーチャル水族館としておなじみの本作。

マクドナルド タッチで遊ぼ





店舗に子供向けのコンテンツをというコンセプト。

アニマニウム



モニタ上のCGキャラを自由に動かすことでアニメが簡単に作れるソフト。

ドリマガ TOPICS 5 トピックス

トピックスキーワード

新型筐体は人を呼ぶ!?

これが WORD CLUB Champion Foot ball の筐体だ!!



筐体は、あの「ダービーオーナーズクラブ」よりも大きくなり存在感は抜群。プレイ時には対戦者同士のサテライトに同じ色のランプが点灯し、いやが上にも気分が盛り上がる仕組みとなっている。各サテライトに配置された11枚の選手カード（トレカ）によって、フォーメーションをリアルタイムで自由に組むことが可能なのだ。

業界初！トレーディングカード使用のサッカーゲーム

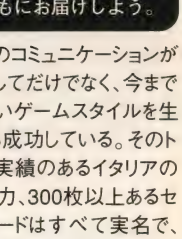
「ワールドクラブチャンピオンフットボール」来春稼働開始！

トレカを通じて新たなるコミュニティが産まれる!?

前回のドリマガニュースでその一部を紹介した、ヒットメーカーの「ワールドクラブチャンピオンフットボール」。業界初のトレカを使用するという本作は、絶賛稼働中の「ダービーオーナーズクラブ」に変わる新しい顧客層をねらうという。果たしてその意気込みやいかに？気になる続報をプロデューサーの土屋氏の言葉とともにお届けしよう。

同じ気持ちを持った仲間同士で集まれる場所を作りたい」という土屋氏の構想の元に制作がスタートした、「ワールドクラブチャンピオンフットボール」。"家庭用ではできないことを表現する"という意味で採用が決まったトレカも、人とのコミュニケーションが図れるツールとしてだけでなく、今までになかった新しいゲームスタイルを生み出すことにも成功している。そのトレカに関しては実績のあるイタリアのパニーニ社と協力、300枚以上あるセリエAの選手カードはすべて実名で、かつ100種類以上のデータに基づいているというこだわりぶり。この気になる筐体の稼働時期は来年春。サッカーファンならずとも要注目だ。

Hitmaker
株式会社ヒットメーカー
企画プロデュース
プロデューサー
土屋淳一



「カードを置いた瞬間に、カードのデータを認識する技術は必見ですよ」と語る土屋氏。

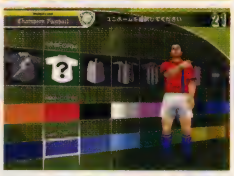
「ワールドクラブチャンピオンフットボールの」遊び方

①カードを配置



選手カード（トレカ）11枚と試合を記録するICカードを購入したならば、サテライト筐体に11枚のカードを配置。（ICカードに登録できる選手は16名）

②クラブチーム作成



ICカードを入れ、コインを投入したらクラブチーム作成へ。クラブ名称、ユニフォームなどを決めたらエントリーして練習メニューへ。ちなみに、プレイ料金は未定だ。

③ゲーム開始！



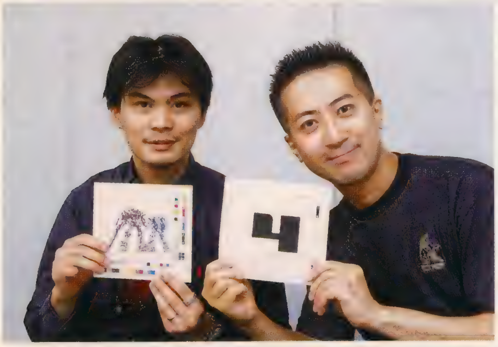


攻撃、守備、フォーメーション練習などをこなしてチームを成長させつつ、いざ試合へ。試合は通常対人戦であるが、相手がいないときはCPU戦に。試合中できることは、フォーメーションチェンジ、選手交代、戦術指示、シュート指示、キーパー指示のみ。ゲームが終わるとトレカが1枚入手できる。

ドリマガ TOPICS トピックス 6

トピックスキーワード

今回は早いぞ！



「そうなんですよ、今回はいつもより出るのがムチャクチャ早いんですよね。いつもすごく遅くてすみませんでしたから」とは(株)ヒットメーカー、バーチャロンワークスのサウンド担当・小林健太郎氏(左)とプロデューサーの亙重郎氏(右)。今回のサウンドの聴きどころを存分に語ってくれたぞ。

「いつの頃からこのプロジェクトに参加してたんだろう…正直記憶にないんですよ、あんまりに長くて(笑)」と今回のサウンドCDのライナーノートに記しているのは「バーチャロン」シリーズすべてのサウンドを手掛けてきた(株)ヒットメーカーの小林健太郎氏。プレイしてみればわかるとおり、この最新作の「バーチャロン フォース」は、とにかく登場するバーチャロイドの数がハンパではない。それゆえサウンドのほうも「正直物量作戦になる」しかなかったとはプロデューサーの亙重郎氏の弁。実作業も「2年半ぐらいはやっていたんじゃないですかね」と小林氏も語る。今回のサウンドの作成には助っ人としてサウンドチームの井関由有子さんが参加。主に新規のテイストの曲を井関さんが、従来路線とアレンジ系を小林氏が担当する形で進められたという。「ゲームのプレイ設定は1試合80秒だって言ってあったのに、4分もある曲とか書いてきて。とりあえずゲームプレイヤーが絶対聴けない曲も今回ちゃんと収録してあるんですよ」と亙氏。「フェイーイェンやスペシネフの曲なんか、ちょっと路線が変わってていい感じじゃないですかね」とも。だが、今までと一番違うのは、実はサウンドトラックの発売がアーケード版のリリースからほとんど間をあかずに出るということだ。厳選された全30曲は「バーチャロンチームからのクリスマスプレゼントということで(笑)」と亙氏。巷のアーケードでは設置店も限られていることから、プレイヤーが行列しているお店も多い「バーチャロンフォース」。アーケードではじっくり聴けないサウンドをキミの手元で年末年始に堪能するのも1つのテだろう。

12月21日(金)に「バーチャロンフォース」ファンは注目！

「オフィシャルサウンドデータ Ver.7.5」早くも登場!!

最新作のサウンドをじっくり聴けるオフィシャルサウンドデータ

アーケードで好評稼働中の最新作「電脳戦機バーチャロン フォース」。1995年の第1作以来、実に7年。シリーズも4作目となる本作だが、ファンの間ではバーチャロイドのデザインだけでなく、そのサウンドも常に人気を誇ってきた。毎回出るたびにファン必携のアイテムとなる「オフィシャルサウンドデータ」が早くも12月21日登場する。

初回特典 バーチャロイドステッカー(3枚)に注目!!

初回特典として今回は右の3枚のステッカーが封入されている。初回分は実はそんなに数が多くないから、ゲットできた人はかなりラッキーかも。絶対欲しいという人はお店で予約をするのが確実だ。







バーチャロンサウンドの変遷



DNAサイド、RNAサイドの2枚に分けてリリースされた「オラタン」のサウンドデータ。各2,100円とお得な値段だった。(品番:MJCA-0005500056)



ドリームキャスト版のサウンドデータは楽曲の完全網羅の2枚組で登場。ミラータイプの初回ステッカーも話題に。3,150円。(品番:MJCG-80016~7)



著名リミキサーらが「オラタン」サウンドをリミックスしてリリース。駆けめぐる電脳サウンドは新たな試みとして注目された。3,150円。(品番:MJCG-80021)



今回12月21日に発売される「電脳戦機バーチャロン フォース オフィシャルサウンドデータ Ver.7.5」。税込み2,940円。(品番:MJCG-80086)

ドリマガ TOPICS トピックス 7

トピックスキーワード

今パチスロが熱い!?



携帯ゲーム初の本格的パチスロシミュレーターとして、日本テレネットが満を持して贈る自信作「SLOT！ PROアドバンス～宝船&大江戸桜吹雪2～」が年末に発売される。これがあれば、場所を選ばずにどこでもシミュレートが可能だ。

最大手メーカーHEIWAが送り出すナビパネル搭載のパチスロ「宝船」と、「大江戸桜吹雪2」がベースとなっている本作。それぞれにいろんなモードがあり、かなり充実！





「SLOT！ PROアドバンス～宝船&大江戸桜吹雪2～」
■12月28日発売 ■4,800円

今度はGBAにも初のパチスロが登場！

なぜ今パチスロのソフトがこんなに売れるのか？

大物ソフトも上回る販売本数を出すパチスロソフトの勢い

最近ゲームソフトの売上ランキングの上位でも顕著に姿を見せているパチスロソフト。以前から手堅く売れていたジャンルだったとは言え、先日発売された「獣王」は同時期に出た「ピクミン」の売上げを大きく上回り、現在累計28万本も売れている。パチスロソフトあなどれずの現在のゲーム市場。このパチスロブームと、最新パチスロソフトの動向に迫ってみよう。

「20代の若者を中心に人気を見せているパチスロブームは、実機だけでなく、ゲーム市場的にかなり人気が出てきてますね」とパチンコ・パチスロ実機シミュレーションゲームを多く手掛ける日本テレネットの広報・鈴木氏がコメントするとおり、今のパチスロ市場はかなりの盛り上がりを見せているようだ。そのパチスロブームに合わせ、同社からは近日、GBAで初のパチスロソフトも発売されるという。いくらパチスロブームが来ているとはいえ、携帯ゲーム機はやりすぎでは？との問いに「ブームを支えるユーザーは、日夜パチスロに対する学習や知識を心掛け、実践での勝率アップを目指しているんですね。そのニーズに応えるのにはやはり携帯性があるものがいいでしょう」とのこと。「単純な操作性ながらも、高いゲーム性があり、複雑な作りながらも攻略性が存在する」と語られるパチスロの魅力。最近の完成度の高さと面白さは、現代のゲームも参考にすべきヒントがあるかも？

ドリマガ TOPICS トピックス 8

トピックスキーワード

前人気ナンバーワン

秋のAMショーで発表以来注目度ナンバーワン！

今年9月に開催されたAMショーで初お披露目され、来場者の一番人気を集めたのが、セガ・ロッソの「頭文字（イニシャル）D Arcade Stage」だ。以前、ショーの直前に、佐々木社長にそのいきさつなどをうかがったが、あれから3カ月が経過し、いよいよ来年3月の稼動を控えた今回、制作プロデューサーに手ごたえをうかがった。

免許を持っていない原作ファンもハマってもらえます

「AMショー以来、ファンの方々から熱いメールがいっぱい届いて、結構プレッシャーを感じてますよ」と語るのは、「頭文字D Arcade Stage」のプロデューサーの新井健二氏。レースゲームに定評のあるセガ・ロッソが手がける「頭文字D」というだけあって、業界の注目を集めている。「本当はロケテストをしてからショーに出したかったんですが、ぶっつけ本番になってしまいました。おおむね評判がよくてよかったですね」と当時を振り返る。あれから3カ月が経過し、開発もなんとか終盤を迎えるまでになったようだ。「今はマシンの調整中ですね。そのへんは森（「セガラリー2」や「NASCAR」などのマシンの走行性能を担当）にほとんどお任せなんですが、『頭文字D』といえばドリフトですから、簡単にドリフトが出せるように調整しています。誰にでもマンガのキャラのように1対1のバトルが楽しめるものをめざしています」という状況。もう1点注目したいのが、カードシステムの採用だ。最初のプレイ時にマシンを1台セレクト。バトルの勝敗はもちろん、その結果に応じて入手できるポイントをためることでマシンをドレスアップでき、その進化具合も保存できるのだ。「カードシステムをもっと前面に押し出したゲーム性にしています」と語るように、最近のセガのアーケードタイトルで主流になっているこのシステムが、市場の活性化をうながすのではと期待されている。余談だが、時を同じくして、ナムコからも人気コミックを題材にした（しかも同じ『ヤングマガジン』連載）レースゲーム「湾岸ミッドナイト」（P190～で紹介）がアーケードでリリースされるのだが、その件については、「本当に偶然なんですよ。お互い（作っていることを）全然知らなくて（笑）。プレイヤーは好みで遊べるのでうれしいでしょうけどね。もちろん、負けないようがんばります」と思わぬバトルにより気合いが入った様子。しばらく静かだったアーケードのレースゲームが、この2タイトルの登場で再び熱くなりそうだ。



新井氏も大のクルマ好きで、ちょくちょく走行会などを行っている。愛車はランエボⅥ。今回、各パーツメーカーを回っているときに、自身のクルマもドレスアップしてしまったとか。

セガ・ロッソのアーケードゲーム最新作情報

従来のセガ・ロッソのカラーとは異なるさまざまな挑戦

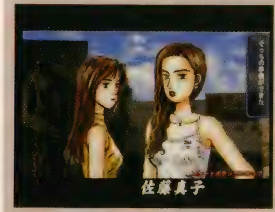
大人気コミックをここまでこだわって再現!!

頭文字D Arcade Stage

●セガ／セガ・ロッソ ●来春稼働予定
●レースゲーム ●1～2人プレイ
●カードシステム採用 ●NAOMI2基板

『ヤングマガジン』（講談社刊）で連載中の「頭文字D」（作・しげの秀一）。峠を舞台に、ハチロク（AE86）がさまざまな強敵とバトルを繰り広げていく内容で、単行本は数千万部を誇り、アニメや映画にもなり、クルマ好きを中心に絶大な人気を誇るコミックである。「原作の世界観を一番大事にしています」と新井氏が語るように、登場マシンやコース、そして走行性能やドリフトのしやすさ、さらにはハンドルにいたるまで、随所にこだわりが見られる。

原作の雰囲気をそのままに



幕間などのキャラクターは原作を撮り込んで彩色したものを使用し、セリフは文字のみ。

初心者からマニアまで楽しめる



コースは4種類を用意。上級からは1本道となり、その再現度は地元の人がわかるほど。

"溝落とし"も使える!?



なんと、原作で使われた「溝落とし」も使えるようにする予定だ。峠ならではのテクだ。

筐体にもこだわりが！



筐体にもこだわった本作。「ハンドルは絶対大きいものにしたかった」という新井氏。某社から購入したらしい。

sega rosso から もう1タイトル登場！

Laキーボードゥ

●セガ／セガ・ロッソ ●12月稼働予定
●タイピングゲーム ●1～2人プレイ ●NAOMI基板



「Laキーボードゥ」の筐体を前にポーズを決める町田氏（左）と和泉氏（右）。本作独自のセンスは和泉氏のアイデアによるもの。

限られた予算と時間の中でうまくまとめることができました

佐々木社長は、分社当時から従来のセガ・ロッソとはカラーの異なる作品を出していきたいと語っていたが、そのトップバッターがこの「Laキーボードゥ」となる。「とにかくお金をかけずに短期間で作れと言われまして。そこで『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』の筐体を使うことにしてみたんです。最初はクイズ形式ではなくて、キーボードのボタンをいっぱい使うようなゲームを考えていたんですが、わかりづらいと言われて、今のような形にしました」と、きっかけを語るのは、ディレクターの和泉大介氏。プロデューサーの町田裕孝氏も、「『短期間』というキーワードがありましたから、コアな層向けの作り込みは難しいだろうと思いまして、最初からライトユーザーをねらったプロジェクトでした」と、明確な方針のもとで作られたタイトルであることを強調する。苦労した点を聞いてみると、「問題を作るのが大変でした。社内で募集したんですが、あまりに真面目すぎてボツになったものが多かったですね。ゲームの世界観と合わなくて、崩していったんですよ」と和泉氏。町田氏は「最初のほうの難易度が低くて、反対意見もありましたね。でもプレイヤー層をカップルや学生さんと決めていましたので、最初のほうはクリアしてもらうためにそのままでいきました。ロケテストでもねらいどおりでしたので、ホッとしています」と振り返る。カップルや仲間同士で楽しめる本作の稼働はもうすぐだ。

ルールはカンタン！



ルールはいたって簡単。クイズの答えをキーボードで入力するだけ。ジャンルもイロイロあり。

仲良くカップルで楽しもう！



2人プレイ時に、同じタイミングで正解を入力すると、点数が高くなるラブラブシステムを搭載。

ドリマガ TOPICS 9 トピックス
トピックスキーワード
20歳

SOULCALIBUR II magazine
Bi-Weekly

ドリマガ 12月28日号 ―― Vol.5

グッと女性らしさがアップしたシャンファ
ソウルエッジとともに消えたソウルキャリバーの行方は？

しばらくの間、新着情報はおあずけに？

前作から4年後という設定だが、引き続き登場するキャラクターも多く、彼らの4年後の姿や設定にも注目が集まっている「ソウルキャリバーII」。今回公開されたシャンファも、前回紹介したキリク同様グッと大人っぽくなった印象を受ける。まずは、その彼女の画像を公開しよう。なお、開発が佳境を迎えるため、このコーナーはしばらく休載。情報公開が始まりしだい、再開するので、しばしお待ちを。

●ナムコ ●3D武器格闘 ●今冬稼働予定（アーケードゲーム） ●システム246基板	完成度 60%	備考：PS2版、GC版、Xbox版 ●発売日未定 ●価格未定

自らの運命を切り開くために

前作のシャンファは、元気がよく、軽快な動きが特徴だったが、20歳となった「II」で、彼女がどう変わったのか、気になるファンも多いんじゃないだろうか。そのへんをナムコ開発スタッフに聞いてみた。「シャンファらしさを残しつつ、より強くなって登場します」とのこと。また、武器の中華剣は新しいものだが、これは？ 「みなさんの知っている謎の老人からもらいました」と、わかりやすい（？）回答。さて、今後の情報については、「次回は2月後半にはお出しできると思います」ということなので、期待しよう！

シャンファ
XIANGHUA





手にしている中華剣は、前作のものとは異なる新しいもの。どんな力が秘められているのだろうか？

PROFILE
●年齢：20歳
●出身：明帝国／北京
●身長：152cm
●体重：46kg
●生年月日：4月2日
●血液型：B型
●使用武器：中華剣
●武器名：無名
●流派：真行山臨勝寺剣法＋アレンジ
●家族構成：母は病死、父は死んだと母から聞かされていた



スピードで勝負!!

身体の小ささと素早い身のこなしを生かした女性キャラだが、今作ではタリムもいるため、どう差別化がなされているのか気になるところ。公開された画面の技などを見る限りでは、あまり変更はされていないようだが。



技の出が速いものが多く、相手の技をかわしつつ攻撃したり、近づいたりできる。



ほんのり化粧をしているようにも見えるシャンファ・衣装のイメージはあまり変わっていないが、頭の髪飾りが前作とは大きく違った印象を与えている。



ただし、攻撃力の低さとリーチの短さをいかに補っていくかが重要になることは、変わりがないようだ。

STORY

4年前、キリクとともにソウルエッジと戦い、みごとに邪剣の破壊に成功したシャンファ。しかし、その時の戦いにおいて、彼女を守った母の形見である剣は、異空間へと失われてしまっていた。そのため、ソウルエッジ探索の任務は失敗とされ、明国皇帝の親衛隊の任は解かれていた。そんなある日、皇帝が自国の辺境に位置するある城を攻撃したのだ。これもソウルエッジがその城にあるという情報が入ったためだったのだが、発見はかなわなかった。そこに派遣されたシャンファも見つけることができなかったが、ソウルエッジの欠片の存在に気づく。「破壊したはずのソウルエッジが、今なお災いを起こしているかもしれない……」。彼女は、邪剣を中途半端に破壊して安心してしまった責任を負うべく、一人任務を離れた。

特別企画

11月15日、日本よりもひと足早く北米で発売されたXbox。ドリマガ編集部ではこの新ハードをいち早く入手することに成功、外観からメニュー画面までと、細部にいたるまで徹底的に大解剖したぞ！

Xboxに大接近！



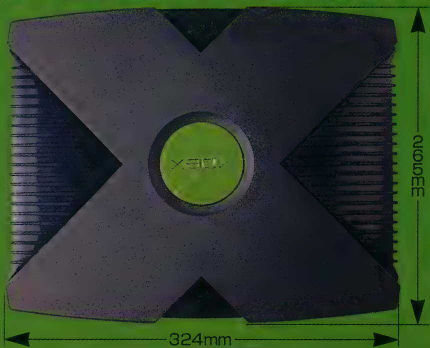
ドリマガ編集部にハードが到着！

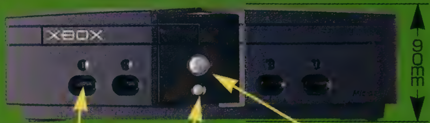


SPEC	
CPU	intel社製 Pentium733MHz
グラフィックス	nVIDIA社製 GPU233MHz
メモリ	64MB（ユニファイドメモリアーキテクチャ）
ハードディスク	内蔵
オーディオ	256ch リアルタイム ドルビーデジタル5.1chエンコーダ
DVD-VIDEO	対応（要専用リモコン）
ネットワーク	標準装備（100/10Mbps Ethernet）

CHECK 1 デカイ、重いと評判の本体、さてその数字は？

発売からほどなくして編集部に到着したXbox。みんなのひと声はやっぱり「デカイ！」だった。DCと比較してみるとその差は歴然で、緩やかに丸みを帯びたその外観は、まさに巨大なブラックボックスだ。PS2は縦・横どちらにも設置可能だが、こちらは横置きのみ。また、拡張スロットなどの端子はまったくなく、驚くほどシンプルなデザインだ。



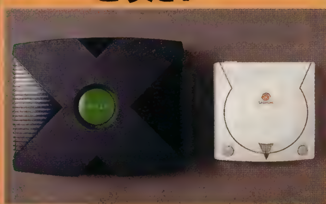


イジェクトボタン／ステータス表示ランプ／トレイを出し入れさせるためのボタン。周囲を縁取るように、ディスクのアクセスランプが施してある。

電源ボタン／電源ボタンは押し込み式ではなく触れるだけで反応する。DVD再生用のリモコンで制御させるための配慮だろう。

コントローラ端子／DCやキューブと同じく、マルチタップなどの周辺機器なしで、4人まで同時に遊べる。端子の規格は独自のものだ。

DCと比較 1 本体のサイズはどうだ？





DCと比較すると、まさに親子ガメ。PSoneとも比較してみたが、あまりに残酷な仕打ちなのでやめた（笑）。



電源端子／DCやPS2と同じで、一般家電にもよく見られる共通規格を採用。でも専用ケーブルを使おう。

AV端子／画像と音声の出力はココから。ビデオ出力はもちろん、ケーブルを変えることで、ハイビジョン、S出力、RF出力などにも対応。

イーサネット端子／DCのブロードバンドアダプターなどでおなじみの規格を採用。Xbox同士をダイレクトにつなぐことも可能。

ディスクはフロントローディング方式



本体正面のロゴ部分がトレイになっており、ここにディスクを乗せる。8cm用の溝もある。

本体重量は3.86kg！ やっぱり重い？



米袋と同じ重さ！

公式な数字は3.86kg。お店で購入して自力で持ちかえる場合は、同梱品などを含めると5kg弱になる。唐突にも米袋と比較してみたが、ほぼ同じ重さだった。今から鍛えておこう（笑）。



ここも見どころ 1 箱と同梱品は？

化粧箱は意外にも縦型陳列を意識したデザインでかなり新鮮。一瞬、「縦置き可能か？」と思ってしまった。あの巨大なXboxを包み込んでいるわけだから、その大きさとインパクトは相当なもの。エコロジー時代を逆行するかのように、本体は発砲スチロールでていねいに保護されていた（ちなみにゲームキューブは段ボールのみで、かなり味気ない）。



その存在感とインパクトは、お歳暮によくあるビールや生ハムの詰め合わせと勝負できそう？ 購入意欲をそそられるボリュームだ。



箱の裏面／箱の裏面には対応ソフトの画面写真が12枚並ぶ。同梱されていると勘違いする人が出そうなデザインだ。



同梱品一覧／これらすべてが、この箱の中に入っている。今やコントローラは一つだけが常識？ とりあえず遊べるけどね。

CHECK 2 コントローラの使い心地は？

「デカイ、重い」と評判なのは本体だけではなく、コントローラもしかり。だがしかし握り心地は思ったよりも快適で、ホールディング感覚はなかなかのもの。日本版は、もうちょっと小ぶりになるとのことで、こちらも気になるところ。入手したら、ぜひ比較してみたい。



DCと比較2 コントローラのサイズは？



大きさだけを比べると、DC用コントローラと大差ないようにも感じる。Xbox用は重厚感があってゴツゴツした印象もあるが、成人男子にはちょうどいい大きさかも。



左スティック(アナログ)／左スティックボタン／ストロークが小さく、なかなかの好感触。PSのデュアルショック同様、押し込み式のボタンにもなっている。

白・黒ボタン／異色の存在、白・黒ボタン。補佐的な役割となるのだろうか？

ABXYボタン／DCと同じような配置だが、配色は異なる。ソフトによっては、Yボタンが遠くてちょっと押しにくいかもしれない。

右スティック(アナログ)／右スティックボタン／左同様、右も同じような構造。スティックの頂点部分に凹みがあり、その大きさが左右で異なる。

方向パッド／いわゆる方向キー。DCや任天堂ハードのように十字にはなっておらず、構造としてはサターンのそれに近い。

バックボタン・スタートボタン／スタートボタンは世界共通の仕様としても、バックボタンは珍しい。セレクトボタンにあたるものなのか？

データはメモリーカードにも保存可能！

データはハードディスクに保存されるが、メモリーカードにも保存が可能。DCと同様、コントローラの拡張スロットに差して使う。



上が拡張スロットA、下がB。ちなみに振動機能は標準装備だ。

もちろんLRトリガーも！

もちろんLRトリガーもアナログ。グリップ部分は緩やかな曲線を描いており、握りやすい。



DCと比較3 メモリーカードはどうだ？

大きさはDCのVMよりもひと周り小さく、なかなか扱いやすい。内臓ハードディスクからのデータのコピーはオペレーション画面で行う。データ容量は8MBで、PS2のメモリーカードと同じだ。でもこの仕様、DCと似ているね。





ケーブルは3メートル、気になる重さは400g！

ケーブルはアメリカの家庭事情を配慮してなのか、3メートルとかなり長め。クイックリリースコネクタ方式を採用しており、強い力でケーブルを引くとそれが外れる。本体が不慮に移動することを防いでいるわけだ。

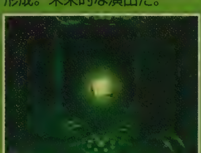


重さは400gとかなり重い。ちなみにDCコントローラ＋ぶるぶるぱっく＋VMが360g。振動内蔵なら仕方ない？

CHECK 3 オペレーション画面は？

起動画面に注目！

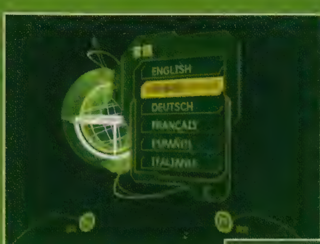
初公開の起動画面。緑色の物体が心臓の鼓動とともにモーフィングして、Xboxのロゴを形成。未来的な演出だ。







ゲームソフトを入れずに立ち上げると、メモリデータの管理や各種設定の変更などのオペレーション画面になる。DCなどとそれほど大差はないが、ワイドモニタ用に画面比率を変更できたり、保護者が使用をロックできたりと、興味深い項目もあり。



6カ国語に対応！

DC同様、オペレーション画面は6カ国語対応。音と映像の出力にかんしてはかなり細かい設定が可能で、かなりのこだわりを持っているようだ。

さまざまな設定が可能！

プレイデータの管理画面は整理されて表示されるので、扱いは簡単だ。また、DVDとゲームの使用を保護者が制限することも可能（ソフトのレーティングコードを自動判断する）。



ここも見どころ2 AVケーブルを変えれば、S出力も可能！

同梱されているケーブルはビデオ出力だが、もちろんRF、S出力、コンポーネント、D端子、そしてハイビジョンなどにも接続可能だ。自分の環境に合わせて、ベストな接続方法を選択しよう。



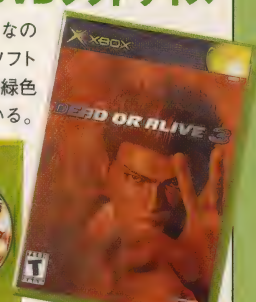
拡張AVパックはS出力させるためのキット。デジタル光端子も付いているので、サウンドもデジタル出力となる。

デジタル光端子もある！

ここも見どころ3 ソフトパッケージはDVDソフトサイズ

XboxはDVDプレイヤーとして使えるためなのか、ソフトのパッケージもPS2同様、DVDソフトサイズ。しかし外箱部分はイメージカラーの緑色をしており、ひと目でわかるようになっている。

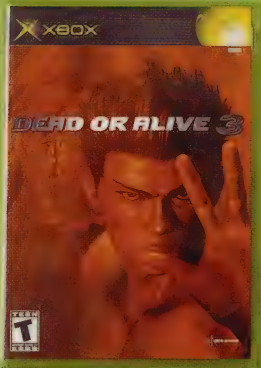




中身はPS2や一般的なDVDソフト同様、左にマニュアル、右にROMが収納されている。これだけ緑で統一されているのもスゴイ？

USで同時発売されたタイトルを入手！

同時発売された19本のソフトの中で、特に現地でも人気のあるものを3本ピックアップ。日本じゃ知名度の低い「HALO」も、向こうではバカ売れだ。



注目ソフト① 前評判バツグンの高速&快速対戦格闘！

デッドオアアライブ3

美麗なグラフィック、魅力的なキャラ、そしてオリジナルの格闘システムで多くのファンを持つ3D対戦格闘ゲーム。打撃、投げ、ホールドという3つの属性に分かれた攻撃が相克関係を持つシステムにより、ほかの格闘ゲームにはない駆け引きや緊張感を楽しめる。サバイバルやタイムアタックなど、やりこみ要素も満載の1本。

DATA ●2001年11月9日発売 ●49.99ドル ●ACT（対戦格闘） ●テクモ ●1～4人プレイ ●ディスク1枚 ●URL http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/index.htm ●メモリユニット5ブロック使用、ハードディスク対応、アーケードスティック（仮）対応





練習モードで技を覚えられるようになった。これはうれしい要素。



カメラアングルの変化で、技のキメもより迫力がアップしている。

より美しく、快適に遊べる！ でもコントローラが……

まず圧倒的なグラフィックの向上に驚かされる。キャラは衣装はもちろん、ステージ上のオブジェクトから背景までがそれぞれの質感を持って表現されている。特に林のステージは、Xboxだからこそ実現したであろうという技術が満載。またロード時間もほぼ皆無なため、プレイのリズムが崩れないのも非常にうれしい。ゲームシステムは前作と基本は同じなので、旧作のファンなら悩まず遊べるはず。でもやっぱり必要なのはジョイスティック。この手のゲームはこれがないとダメだと痛感した。





注目はブラッド!!

ブラッドの酔拳ムーブは必見。いまだかつてこんなに"らしい"動きの酔拳は見たことない。

PLAYER'S IMPRESSION 前作を踏襲しつつ新しい試みも

ステージ構成の複雑さで、地形を利用した戦い方がより楽しく、奥深くなったのが個人的には一番うれしいかも。実はダメージの減り方も今までのシリーズより軽くなっていて、1回の試合が長くプレイできるようになっている。家庭用に作られたタイトルだからこその変更点だろうけど、これによってハイカウンターの魅力は残しつつ、細かい攻防も楽しめるといった、新しいスタイルの"DOA"へバージョンアップを果たしている。



注目ソフト② 一番売れているのがこのソフト！

HALO（ヘイロー）

Xboxのロンチソフトの中で、一番売れているのがこの「ヘイロー」。アメリカではこういった一人称視点のガンシューティングが大ブームで、正直、見せかけばかりのタイトルが多いのだが、本作はバツグンに面白い。ストーリーモードと対戦モード、どちらも熱いぞ！ マジで。

DATA ●2001年11月6日発売 ●49.99ドル ●SHT（Squad-Based Shooter） ●マイクロソフト ●1～4人プレイ（最大16人プレイ可能） ●ディスク1枚 ●URL http://xbox.jp/ ●メモリユニット231ブロック使用、ハードディスク対応



たくさんの武器があるので戦略も千差万別。使い分けているだけで面白い。

ストーリーモードと対戦モード、どちらも面白い！

ストーリーモード 協力プレイが可能、そして謎解きもチョー熱い！



ストーリーモードはエイリアンと地球軍との戦いを描いており、シナリオの奥深さやデモの演出が見事で、戦いの舞台も目まぐるしく変わる。エイリアンのAIが賢く、また敵や味方のモーションが多彩で、アクションを見ているだけでも楽しい。2人で協力しながらのプレイも可能だ。



対戦モード 立体的なMAPを生かしたサバイバル、最大16人プレイも可能！

対戦はいろいろなマップや武器があり、しかもルールも豊富なのでさまざまな遊び方ができる。このテのタイトルは操作性が命だが、左右のアナログキーをうまく生かしており、非常に快適に操ることができる。Xboxを4台つないで、なんと最大16人の団体戦も可能だとか。やってみたい！

PLAYER'S IMPRESSION すべてにおいて大満足、こんなゲームは初めて！

いかにも洋ゲーでうさん臭いと思っていたが、実はムチャクチャ面白い。地球軍の仲間たちと共にエイリアンに突っ込んでいくシーンをヘッドホンでプレイしていると、身震いすら覚える。描画もものすごく緻密だし、レスポンスも軽くて爽快。まさに「Xboxが可能にした」という言葉が相応しいタイトル。自分の中で、ゲームの基準がグンと上がった。編集部内でも中毒者続出中！

注目ソフト③ グラフィックが美しいドライブゲーム！

プロジェクトゴッサム

実名のオープンカーやスポーツカーで、東京やロンドンなど、世界各地のストリートコースを疾走するレースゲーム。壁にぶつかったときのボディダメージも表現されるのが特徴的。

DATA ●2001年11月15日発売 ●49.99ドル ●RAC（レース） ●マイクロソフト ●1～4人プレイ ●ディスク1枚 ●URL http://xbox.jp/ ●メモリユニット9ブロック使用、ハードディスク対応



東京では、渋谷や新宿などがコースとなる。どこかで見たような風景がみごとに再現されている。



世界の名車が多数登場。ただし、最初に選べるのは3車種だけ。ポイントをためて増やしていく。

PLAYER'S IMPRESSION クルマの再現度はピカイチ！

クルマの造形は本当にスゴイ。車種もコースも豊富で、しかもそれらは、やり込んで増やしていくので、やりがいがある。シミュレーター寄りではなく、素直な操作性も好感触だ。

ドリマガ海外特派員記者が海外ゲーム事情をお届けする！

ドリマガ海外事情通 Vol.1

UKウォッチ



日本ともアメリカとも異なる‘第三の市場’ヨーロッパ。つねに後塵を拝させられていることもあって、彼らはちょっとヒネくれ……もとい、一歩引いた独特の視点を持っている。その先鋒といえるイギリスのゲーム界を賑わせている話題をお届けしよう。
（構成・文／徳永佳明　tok_games@yahoo.co.jp）

新しいゲーム機だ！　2機種も同時に！　マリオもゼルダも新作が登場！　でもね、こっちで発売されるまで半年はかかるの。PS2もN64も１年待ったの。スーファミの時なんて2年もね。

ここのところ、欧州での最大の話題といえば、なんといっても最新マシン、ゲームキューブ（GC）とXbox。ただ、アメリカではいずれも11月に発売されたのに対して、こちらではXboxは来年３月、GCはいまだ未定。噂では、来春か、ひょっとすると来年夏以降という話。なしてんそげん遅かか!?　マーケティング的な理由（どうせ日本やアメリカほど売れないから、あとで余ったぶんを回せばいいや）はともかく、技術的にもっともな理由として、テレビの仕組みの違いというのがある。つまり、日本やアメリカではNTSCという信号方式を使うのに対し、ヨーロッパでは主にPAL方式。最近のテレビはNTSC/PAL互換のものも多いらしいが、なにせモノを100年も200年も大事に使うお国柄、そんな最先端テクノロジーが普通のご家庭にやってくるにはあと５世紀ぐらいかかるでしょう（または永久にやってこない）。よって、ゲーム機もソフトも、ヨーロッパで発売しようと思えばPALへの変換作業が必須になるわけ。加えて、ヨーロッパ一円で販売するためには英・仏・独・伊の各言語は最低組み込まなきゃいけないからさらに時間がかかる。

しかしながら、現代は情報社会。新ゲーム機の情報だけはリアルタイムで入ってくる。XboxやGCの専門誌も次々創刊されて、新ゲーム機登場にともなうお祭り興奮状態は日本やアメリカと変わらない。実物がないだけで……。とりあえず、現在の期待度はというと、GCが一歩リード。代表的なご意見をひとつ。●個人的に、過去に出たゲーム機の中でもゲームキューブが一番ソソられるマシンです。このマシンが訴えるのはただ一言、「FUN!」（そう、大文字で、ビックリマーク付き）。かたやPS2やXboxは「退屈で自己陶酔的でもったいぶって生真面目なのろま（他いろいろ）」（Denki: Gary Penn／Edge）ゲームソフト会社の人だが、そこまでPS2とXboxをこき下ろさんでも、ねえ。実は、今すぐ欲しいと思えば、GCもXboxも輸入ゲームショップで手に入る。お値段は、GCの場合で本体が350～370ポンド（65,000円ぐらい）、ソフト１本60～70ポンド（12,000円ぐらい）。その金額を払って、NTSC互換テレビを用意（日本版GCの場合は変圧器と日本語辞書も）するほどの物好きは……実はけっこういるんだこれが。そんな濃い方々の間での、GCの一番人気ソフトは『スーパーモンキーボール』。各専門誌での評価もトップだ。続く『ルイージマンション』は、●深みに欠ける（NGC）●短すぎる（GM）●繰り返し作業で、展開も遅い（CVG）などとしているが、あくまでゲーム性の素晴らしさは一様に認めたうえでのこと。『ウェーブレース　ブルーストーム』は、「N64版と変わらない……でもやっぱり面白い」。ちなみに期待度の高いソフトは、『マリオサンシャイン』『ゼルダの伝説GC』に次いで『Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron　』。何でそんなに「スター・ウォーズ」が好きかなのかねえ？

ところで、８月のスペースワールドで公開されたGC版ゼルダの映像がゲーム誌などで紹介されて以来、いまだに一部ではこの話題で持ちきり。根強いのは反対派だ。●任天堂はどうしちゃったの？　シンギィ（編注・宮本茂氏の勝手な愛称）は狂ったか？　あのリンクは女の子みたいだ（NGC読者）●いつでも任天堂を殴る用意はできている。リアリティは大切だってことをわからせてやる（NGC読者）●任天堂はターゲット層を広げようとしていると聞いたが、一番大人向けのはずのシリーズをガキ向けにしてどうする？（NGC読者）ただ、時間が経つにつれてショックも収まり、新生リンクに慣れてきたと見えて、肯定的な意見も目立ってきた。●任天堂のような会社だけが、あんな大物タイトルに大きな変化をもたらす勇気を持っている（NGC読者）●宮本氏は、独創性を追求している。そもそも、彼が一度でも僕らを裏切ったことがあったか？（NGC読者）●他のゲーム会社がやっきになって見苦しいフォトリアリズムを追求している一方で、任天堂は胸を張ってそこから離脱し、新しい領域に踏み込んでいく。心から賞賛を贈りたい（Edge）だが、こういった分別に満ちたオトナの見解は、まだ否定派を説得するには至らない。●新生ゼルダは素晴らしいなどと誌面に書いてるアンタたち自身が、ホントは嫌がってるってのがミエミエだぞ（NOM読者）

Xboxについてのアレコレは、また改めて。とりあえず、ひとつだけ、涙を誘う意見を紹介しておこう。●Xboxはパワフルだがゲームそのものははたしてどうか、なとと言う人が多いが、僕らにはXboxを歓迎すべき大いなる理由があると思います。もしXboxが成功を収めれば、僕らアメリカやヨーロッパのゲーマーは、ついに、人生で初めて、日本よりも先にゲームソフトを手にすることができるようになるのです。これまで僕らは、日本でとっくに発売済みのN64やPSやPS2のソフトをえんえん待ちつづけてきましたが、これがどんなにいらだたしいか、日本人に気付いてほしいです（GM読者）

UK売れ行きランキング（11/25～12/1）

順位	先週	タイトル（カッコ内は日本でのタイトル）	メーカー	機種
1	1	Harry Potter and the Philosopher's Stone（ハリー・ポッターと賢者の石）	EA	PS/GBA/GB/PC
2	14	Tony Hawk's Pro Skater Ⅲ	Activision	PS/PS2/GB
3	3	Grand Theft Auto 3	Take2	PS2
4	4	FIFA 2002（FIFA2002 Road to FIFA World Cup）	EA	PS/PS2/PC
5	5	WWF Smackdown! Just Bring It	THQ	PS2
6	―	World Rally Championship	SCE	PS2
7	―	James Bond 007 In... Agent Under Fire	EA	PS2
8	2	Pro Evolution Soccer（Jリーグウイニングイレブン5）	Konami	PS2
9	7	Pokemon Crystal（ポケットモンスタークリスタル）	Nintendo	GB
10	8	The Sims: Hot Date Expansion Pack（シムピープル　ラブラブデート！データセット）	EA	PC
11	―	Return To Castle Wolfenstein	Activision	PC
12	9	Gran Turismo 3（グランツーリスモ3）	SCE	PS2
13	11	Crash Bandicoot -Wrath of Cortex（クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー）	Vivendi Universal	PS2
14	6	Silent Hill 2（サイレントヒル2）	Konami	PS2
15	15	Mario Kart: Super Circuit（マリオカートアドバンス）	Nintendo	GBA
16	―	Half-Life	Vivendi Universal	PS2
17	12	Crazy Taxi（クレイジータクシー）	Acclaim/Sega	PS2/DC
18	16	Warioland 4（ワリオランドアドバンス）	Nintendo	GBA
19	13	Championship Manager: Season 01/02	Eidos Interactive	PC
20	―	SSX Tricky（SSXトリッキー）	EA	PS2

Leisure software charts compiled by ChartTrack, © 2001 ELSPA (UK) Ltd.
CVG: Computer and Video Games／GM: Games Master／NGC: NGC Magazine／NOM: Nintendo Official Magazine

今回のIN & OUT

IN: Grand Theft Auto Ⅲ

■PS2■制作：DMA Design/Rockstar Games
■発売：Take2 Interactive

あまりの倫理観のなさに英国会でも取り上げられた、スコットランド産の無軌道暴力犯罪ゲーム最新作。手当たり次第に車を盗み、銃をぶっ放しつつ無意味に通行人をひき殺せ（ただしゲームの中で）。当然18禁。●痛快なほど暴力的かつ極悪。満点！（5/5　The Guardian）●大人のための大人気ない娯楽（9/10　PlayNation）



OUT: Spiderman 2 - Enter: Electro

■PS■制作：Vicarious Visions
■発売：Activision

スパイダーマンを操って怪人たちと戦ったりする3Dアクション。●第一作目の焼き直し、というかむしろ改悪。避けたほうが無難（1/5　The Independent）●スパイダーマン2というより1.5しかもなんだか疲れて薄汚れてるように見えるぞ（CVG）

次号予告！ 新たなるアメリカ商業主義の侵略!?　Xboxはどこまで受け入れられるか
外箱にゲイツの顔を印刷しなかったのは好評価。

ネット最速・最強のニュース!
GAMESPOT JAPAN
www.zdnet.co.jp/gamespot/

最速! 11/20(火)▶▶▶12/10(月) 月曜のネタまでブチ込みます!

史上最速 ドリマガニュース



今号の注目記事!
12月9日に行われた弊社主催「サクラ大戦 活動写真」の試写会には招待客100名が駆けつけた。感想はみんな良かったそ。

今号のトーク 「たいっちょー! 厚生労働省は12月8日(土)、労働時間ではなく、成果や実績で給与を決める"裁量労働制"の対象業務にテレビゲーム制作者を含むことにしたとか」「むむ。12月10日(月)にはXboxが北米で110万台出荷達成したとも」「やるね」

TOP NEWS!! 今号のドリマガ一面

フランス パリ発信 パリの高級住宅地に「Xbox Lounge」がオープン!

来年3月14日のヨーロッパでのXbox発売に先駆け、去る12月7日フランス・パリ市内の高級住宅地に「Xbox Lounge」がオープンした。会場となっているのは、部屋数が10以上ある、高級マンション(アパルトマン)。ここを借りてXboxのプレイヤブルデモ機を設置し、関係者向けにXboxを体験してもらおうというもの。

このマンション内の、ダイニングやリビング、寝室などにそれぞれテレビと試遊機が置かれ、まるで友人宅を訪問する感覚でXboxをプレイできるようになっている。スクリーンと大型プロジェクターがある約25畳ほどのオーディオルームでは、各スピーカー350Wという大迫力のドルビーデジタル5.1chサラウンドでゲームがプレイできる。ただし、この場所は非公開で、ゲストも招待客に限るとのこと。しかし、一般ユーザーでもゲーム大会の優勝者などを招いたりすることがあるかもしれないらしいぞ。



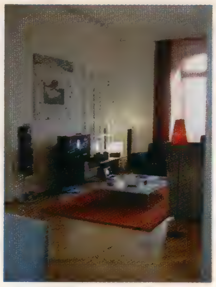
これがオーディオルーム。大迫力でゲームが体験できる。



4人同時プレイ用に便利な特製(?)のX型ソファ。



ベッドルームの様子。本来は寝室だが、ベッドは置いてなかった。



ダイニングルーム。手前にはダイニングテーブルが置いてあり、広報担当者たちがお弁当を食べていた(笑)。ちなみにリビングルームは別にある。さすが高級マンション。

12/8(土)開催 DJ TSUYOSHIライブと「Rez」がコラボレート!

12月8日、東京・赤坂のブリッツにてトランスイベント"TOKIO DROME"が開催され、そのステージでセガPS2ソフト「Rez」がライブに使われるパフォーマンスがあった。これは同イベント出演者であるDJ TSUYOSHIが「Rez」に楽曲を提供していることから実現したもので、約1,500人の超満員の観客は「Rez」とDJ TSUYOSHIの奏でるトランスに酔いしれていた。ほかにも「Rez」陶酔(体験プレイ)コーナーなども設けられており、こちらもトランス・テクノ好きに大好評だったぞ。



ライブでは実際にDJ TSUYOSHIがPS2のコントローラを握り、「Rez」のエリア4をプレイ。ボス戦では盛り上がりも最高潮に!





「Rez」陶酔コーナーではソファでゆったりとゲームが楽しめた。ロビーに設けられたミニDJブースでも、「Rez」楽曲提供者がパフォーマンスを魅せていたぞ。

12/14(金)公開 「サクラ3」ドラマダウンロード最終回! 今度の主人公は大神隊長ではなく、キミ自身!

長く続いた「サクラ3」ドラマダウンロードがいよいよ最終回を迎える。最後の舞台は新年を直前に控えた巴里。主人公は「ニューイヤーカウントダウン」を見るためにやってきたお客の1人、つまり貴方自身だ。DCのタイマー機能で実世界と完全連動、今年の大晦日の夜だけ楽しめる物語なのだ。



大晦日の夜にDCの電源を入れれば、そこはもうシャノワール! 巴里の仲間と新年を迎えよう。

「サクラ大戦3～巴里は燃えているか～」
ドラマダウンロード
『ハッピー・ニューイヤー』
■ダウンロード開始日:12月14日(金)
■価格:400ドリム
■ブロック数:47ブロック
※ドラマダウンロードは「サクラ大戦3～巴里は燃えているか～」公式ホームページでダウンロードできるオリジナルドラマです。ドラマはすべて、このサービスのために新たに書き下ろした新作ドラマばかりで、しかも本編では見ることのできない絵や声も登場します。
※ダウンロード方法については「サクラ大戦3」の取扱説明書をご参照ください。
※なお、ダウンロード開始日、価格は変更になる可能性があります。あらかじめご了承ください。

12/7(金)公開 ソニックカフェの新作iアプリはなんとソニックのテニスゲームだ!

我らがヒーロー、音速ハリネズミ・ソニックのテニスゲームがiモードに登場する。ソニックを操作してナックルズ、エミーらを相手に、賞金を稼いでランキングの上位を目指そう。

サービス開始日:2001年12月10日(月)
情報料:月額300円※この情報料で「ソニックテニス」を含む"ソニックカフェ"のゲーム(現在13コンテンツ)すべてが楽しめます。
アクセス方法:メニューリスト→ゲーム→ミニゲーム→ソニックカフェ→ソニックテニス



ストローク、ロブと多彩な打ち分けが可能。小さくても本格派なのだ。



パワーゲージをためて、必殺の「ソニックスマッシュ」をねらうべし。

ネット最速ニュース GAMESPOT JAPAN 史上最速ドリマガニュース

東芝EMIは12月6日に発売した「ピクミン」のテレビCMソング「愛のうた」のCDの初回出荷が20万枚に達したと公表。追加注文もすでに3万枚近いとか。スゴイね。

今週月曜(12/10)までにこんなこともあったぞ!

12月7日(金)

最大16万人規模!?「ガンダム」のネットゲーム

バンダイはパチスロ機大手サミーらと組み、来夏にも人気アニメ「機動戦士ガンダム」を題材としたオンラインゲーム「ユニバーサルセンチュリーネット・ガンダムオンライン(仮称)」の運用を始める。最大16万人のユーザーが同じ世界の"住人"となれ、同時接続は5万人。当初の有料会員10万人の獲得を目指す。企画・制作はサミーのゲーム制作子会社ディンプス(大阪・豊中市)が担当、サミーのサーバーで運営する。バンダイはソフトを販売する。ゲームは未来の地球を中心とした半径50万キロの世界が舞台。ユーザーは軍人や商人、生産者などさまざまな職業を選ぶ。ゲームは終わりのない1年戦争。その後のZ(ゼータ)時代などへの移行は、運用後の開発状況やユーザの要望によって変える予定。仮想空間で生活するユーザーの行動でストーリーは変化。眼鏡型ディスプレイに対応し、操縦席の足元まで画像を映し出してリアルな仮想世界を作るという。(http://www.dimps.co.jp/)

12月9日(日)

ゲームキューブを50万台増産

任天堂はゲームキューブ(以下GC)を当初計画より50万台増産し、2002年3月末までの出荷台数を450万台に引き上げるという。半導体など主力部品の生産が軌道に乗り、増産が可能と判断したため。増産分のほとんどを売り上げが好調な北米市場に振り向ける見込みだという。GCは11月18日に北米で発売。初回出荷した約74万台は店頭販売分が約1週間で完売したもようで、好調な売れ行きを示している。その後も商品出荷を続けているが、品薄感は依然強かった。また、来春の発売を予定している欧州市場向けの出荷も今期中に開始する。(NIKKEI NET 12/9)

12月10日(月)

「グランディア エクストリーム」特典情報

エニックスのPS2用ゲーム「グランディア エクストリーム」(2002年1月31日発売予定)の、初回限定版の内容が決定した。この限定版「グランディア エクストリーム リミテッドボックス」には、ゲーム中で主人公エヴァンが作り出す未知への扉「ジオゲート」をモチーフとしたオリジナルデザインの懐中時計や、小物入れが同梱される予定。限定版の標準価格は9,800円を予定(通常版は7,800円)している。また、同タイトルをゲームショップで予約すると、予約特典として先着で特製ミニトートバッグがプレゼントされる。この特典には数には限りがあるうえ、予約特典を扱っていないお店もあるので、近くのお店で確認しよう。



【銀行預金にポスペ登場?】インターネット専業銀行のソニー銀行は12月10日、ネット上の仮想ペットが預金者の資産管理を助言するサービスを始める。使用する仮想ペットは「ポストペット」。ソニーコミュニケーションネットワーク(東京・品川)が提供する動物のキャラクターで、クマ、カメ、ウサギなど性格の異なる8種類からなり、インターネットの利用者の間では高い人気がある。ソニー銀の顧客は定期預金、外貨預金、投資信託などの形で資産を保有しているが、それらをネット上で目的別の「貯金箱」に分け、それぞれの貯金箱には自分の好きな仮想ペットに好きな名前をつけて見張り番にできる。仮想ペットは貯金箱の目標額が近づくと「がんばれ、あと少しだ」と励まし、入金が少なければ「何のために貯金箱を作ったの」と顧客に注意するとか。メッセージの内容は常に更新され、資産運用の考え方や外貨預金など簡単な商品説明なども随時盛り込む。

モバイル J-フォンユーザーに朗報！大人気の「VF.NET」がJ-SKYwebにも対応開始！

全国の「バーチャ4」プレイヤーの間でもはや必須アイテムと化している、i-modeの大人気コンテンツ「VF.NET」。現在、i-modeとDC（「シェンムーⅡ」限定版付属の専用ディスクが必要）から利用できるこの便利で愉快なサービスが、12月中旬から新たにJ-SKYwebの公式コンテンツとしてサービスを開始することになった。VF.NETでは、各種ランキングへの参加・閲覧や、他プレイヤーとの交流、情報配信、チーム結成、キャラクターアクセスカードに記録された自キャラの履歴閲覧、カスタマイズなど、多彩な機能が利用できる。i-mode版、DC版、J-SKYweb版それぞれのサービス内容の違いについては下のカコミを参照のこと。

http://www.sega-am2.co.jp/vf4/vfnet/

J-フォン端末からのアクセス方法は
J-スカイwebメイン／占い・ゲーム／ゲーム／セガ・パレード／VF.NET

各VF.NETのサービス内容（○→利用可能×→利用不可）

コンテンツ内容	i-mode版	DC版	J-SKY版
ゲームで遊ぶ・「VFバトルアリーナ」	○	×	×※1
カード登録&データ閲覧	○	○	○
対戦履歴（評価）	○	○	○※2
アドバイス	○	○	○
アイテム装備	○	○	○
カラー選択	○	○	○
チーム	○	○	○※2
VFニュース配信	○	○	×
ショートカット	○	○	○
VF4技データ検索	○	○	○
VF.NET各種設定	○	○	○※3
情報料金	月額300円（税別）	月額300円（税込）	月額300円（税別）

※1 J-SKY版ゲームコンテンツは2002年初旬にサービス開始予定
※2 J-SKY版では他プレイヤーの自己PRは表示されません。
※3 J-SKY版では自己PRの入力はできません。



アーケードに久々の一大ムーブメントを巻き起こした「バーチャファイター4」。ネットとの連動はまさに革命的だった！

キャンペーン 誰も知らない不思議な扉が開かれる――「ポポロクロイス」ファン限定ディスク

SCEJから来春発売予定、PS2用RPG「ポポロクロイス～はじまりの冒険～」のファン限定ディスクが、本日12月14日より全国のゲームショップ500店舗で配布されるぞ。配布枚数は限定5万枚。今回の限定ディスクではゲームの導入部分（街の人たちとの会話などは今回のディスクオリジナルのもの）をプレイできるほか、「ポポロクロイス物語」「Ⅱ」などシリーズ作品のダイジェストムービーも収録。また、街の人たちとの会話中にもその会話に関係した「思い出深いエピソードムービー」が流れたり、公式サイト内の特別コンテンツに入れるキーワードが入手できるなど、ファンにはうれしい要素満載だ。単なる体験版に終わらない仕掛けが隠されたこのディスク、配布実施店舗については下記URLで告知を行っているので、近くのお店があるかどうかチェックしてみよう。なお、ディスクの配付は予定数がなくなり次第終了となる。

公式サイト
http://www.popolocrois.com



ファン限定ディスクのどこかにいるこの兵士。彼のクイズに10問連続して正解すると、秘密のキーワードが……？

DVD "ゲームもできるDVD機"登場！松下の「Q」いよいよ本日デビュー

ニンテンドーゲームキューブのゲームがプレイできる話題のDVDプレイヤー「Q」が本日12月14日発売となる。また、パナセンスのゲームサイト「DVDGAME.JP」で、Qの情報やいろいろな特典満載のメールマガジンを発行開始しているぞ。

「DVDGAME.JP」
http://www.dvdgame.jp/

DVD/GAME Player「Q（キュー）」
（品番：SL-GC10）
12月14日（金）発売　価格：39,800円（税別）
※パナセンス（http://www.sense.panasonic.co.jp/）での価格。店頭価格はオープン価格
付属品：ゲームコントローラ×1、DVDリモコン×1
再生メディア：ゲームDISC（ニンテンドーゲームキューブ用ソフト）、DVD-Video、音楽CD（12cm、8cm）、Video CD
出力：RCA、S-Video、デジタルAV出力

<DVD／CDプレイヤー性能>
LCD表示・LED、Dolby Digital、DTS（光出力）、ビデオファンクション（CINEMA POSITION）、オーディオファンクション（SURROUND、DIALOGUE）、オーディオ出力：（2ch（RCA端子）、サブウーハー、ビデオ出力：コンポジット（RCA端子）、S-Video



DC ハンターズNo.1チャレンジマスターはどのチーム？「PSO」で2001年を締めくくれ

DCから生まれた国産ネットRPGの金字塔、ソニックチームの「ファンタシースターオンライン」（以下「PSO」）が、12月21日をもってめでたく発売1周年を迎える。そして、これを記念したタイムアタックイベントが開催されることになった。この1年を「PSO」に捧げ尽してしまった人も、別にそうでもない人も、このイベント「地域別チャレンジタイムアタック」で熱く今年を締めくくろうぜ！

めざせ最速!! 地域別チャレンジタイムアタック
■概要
チャレンジモードにおいて、各地域および全国で一番速いチームを決定するイベント。地域別上位チームは「PSO」公式サイト上でタイムのランキングを発表。全国総合1位のチームのプレイはムービーにて全国に配信される！
■大会開催期間　2001年12月7日（金）～12月25日（火）
※12月14日（金）からは毎日ソニックチームHP上のランキングを更新
12月27日（木）最終結果発表
■応募方法：「PSO」公式サイトを参照
[illegible]
■応募締め切り：2001年12月25日（火）必着
■賞品
地域トップ賞：各地域1チーム
「PSOオリジナルTシャツ」1枚＋「PSOオリジナルWebmoney」1枚
全国トップ賞：全国1チーム
「PSOオリジナルTシャツ」1枚＋「PSOオリジナルWebmoney」1枚＋お楽しみ豪華賞品



1周年記念のお祭りに、ハンターズ仲間で誘い合わせて参加しよう。

12/14（金）～12/27（木） ドリマガイベントチェック！

22日から公開の冬の角川アニメ「サクラ大戦　活動写真」は、初日に名阪地区、クリスマスイブの24日には東京地区で舞台挨拶があるぞ。いよいよ今年も残りわずか！

12月15日（土）
電脳戦機バーチャロンフォース　女性限定大会

主催：新宿スポーツランド西口店
会場：新宿スポーツランド西口店
時間：17:00集合
※定員は入るだけ。16歳未満の人の参加禁止

http://www.spolan.com/ssl-3/

その場でくじ引き、2on2戦、90秒2本勝負のトーナメント。受付時間終了後、スタッフの案内により選手の斡旋を行う。パイロットカード使用を推奨。

12月21日（金）
サクラ大戦ディナーショウ　浪漫のクリスマス

会場：ウェスティンホテル大阪
時間：第一部受付・16:45～、第二部受付・20:00～
チケット：前売り券、全席共通28,000円

http://sakura-taisen.com/xmasdinner.html

12月22日（土）
スクウェアオンラインパーティー2002

会場：東京国際フォーラム
時間：10:00～18:00
入場：完全招待制、一般の入場はなし

12月23日（日）
サクラ大戦ディナーショウ　巴里のクリスマス

会場：ヒルトン東京ベイ
時間：第一部受付・15:45～、第二部受付・19:00～
チケット：前売り券、全席共通28,000円

http://sakura-taisen.com/xmasdinner.html

＜お詫びと訂正＞

■前号（12月7日号）の「2002年カレンダー大行進」記事内においてご紹介しましたアニメイト様のキャンペーン内容が一部間違っておりました。
＜誤＞
ご予約1,000円以上で缶バッチを1個
＜正＞
ご予約1,000円ごとに缶バッチを1個
読者ならびに関係者の皆様にはご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げるとともに、ここに訂正いたします。

■前号（12月7日号）で目次の索引中、GAME CUBEに桃太郎電鉄X（バツ）（N64）とありますがこれは、「ボンバーマン64」の誤りでした。読者ならびに関係者の皆様にご迷惑をおかけしました。ここに訂正いたします。

PSoneがオランダで出荷差し止めに■12月5日、ソニー・コンピュータエンタテインメントヨーロッパ（SCEE）は、同社の製品「PSone（ピーエスワン）」の周辺機器よりオランダの法律による基準値を上まわる量のカドミウムが検出され、当局より出荷を差し止められたことを明らかにした。オランダの法律では、プラスチック製品の顔料などに含まれるカドミウム含有量を制限しており、検査の結果「基準値の20倍を超える製品もある」として出荷を差し止めたもの。SCEEでは早急に交換部品を供給し、「PSone」の出荷を再開したいとしている。なお、この措置は「PS2」には適用されない。

イベント告知 Windows版「PSO」発売間近！明日から2日間 Necca神戸店にて先行体験会を開催!!

12月20日にいよいよ発売となるPC（Windows）版「ファンタシースターオンライン」（以下「PSO」）の発売先行体験会が明日12月15日より2日間、Necca神戸店にて開催される。関西地区でのPC版「PSO」のお披露目は今回が初となる。参加は無料（ただしNecca神戸店会員登録必須）で、ネットでの事前予約はすでに終了しているが、開催当日朝にも整理券の配布は行われるので、まだチャンスはあるぞ。


秋葉原での公開βテストに続く先行体験イベント。関西のファンは見逃せないね。

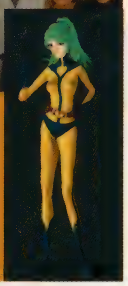
Necca神戸店オープンイベント
「PHANTASY STAR ONLINE」発売先行イベント

12月15日（土）13:00～19:20
12月16日（日）11:00～19:00
お問い合わせ：セガPCユーザーサポートセンター　0570-000-354
月～金曜日10:00～17:00（祝日、セガ指定日を除く）
Necca神戸店　078-265-5800
※1回につき1人約80分のプレイとなります。プレイデータの持ち出しおよび写真撮影は禁止となります。
詳細、タイムテーブルについては公式サイトをご覧ください。
http://www.sonicteam.com/pso/pc_osirase.html#beta

CGアニメ NHKBS特別番組で松本零士氏の新作CGアニメ 制作にはVSLデジタルスクールの学生も参加

来年1月に放映予定のNHKハイビジョン特別番組「火星はぼくらの惑星だ」の中に、あの松本零士氏が描き下ろした新作フルCGアニメーションが登場する！　松本氏の描く主人公の少年が、火星が「第二の地球」となった未来の世界に迷い込むという内容のこの作品、制作にはCGプロダクションのVSLが協力している。「20世紀に生きた大人たちが火星の未来に夢を託し、映像を通じて子供たちに情熱や知識を伝える」という番組の主旨にふさわしく、未来のCGクリエイターたるVSLデジタルスクール（VSLが運営する3DCG専門スクール）の受講生も制作に参加しているのだ。





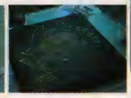
「火星はぼくらの惑星だ」
NHKハイビジョン　2002年1月3日（木）19:15～21:15放送予定
NHKBS-2　2002年1月13日（日）19:20～21:20放送予定

NASAの提唱する「火星を第二の地球に改造する」計画。SF作家アーサー・C・クラーク氏、宇宙科学者ブルース・マレー氏、そして松本零士氏の3人は、火星探査を夢見る全世界の子供たちに「火星の未来像」を絵に描くよう呼びかけた――。ロマンに満ちた火星の未来をめぐるドキュメント番組。

イベント "サムシング"サイン会の報告第2弾 名古屋、大阪のセガ原理主義者が大集結！

暴走？　無謀？　そんな声を振り切り11月末に決行された単行本『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！2 ドリドリキャス子さん』発売記念の名古屋、大阪サイン会。両地とも予想以上の大盛況で、来てくれた皆様には心から感謝！

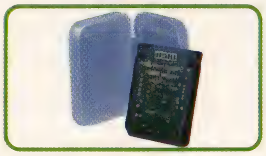
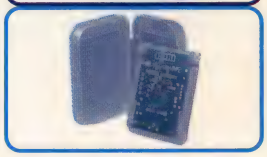



えっくすぼっくす仕様Aほか、信者の証が数々誕生。


大阪会場はソフマップなんば店ザウルス1ソフト館。P●2を模した台の上で御満悦の先生。

周辺機器 クリアカラーのオシャレなヤツ HORIの「メモリーカード8MB」絶賛発売中

信頼の周辺機器メーカー、HORI（ホリ電機から改名）が発売しているPS2用「メモリーカード8MB」が売れ行き好調だ。3色のカラーバリエーションが用意され、メモリーカードケースソフトタイプ付きで希望小売価格は3,000円（税別）。本体値下げを機にPS2購入を目論む人、メモカもお忘れなく！

キャンペーン 年の瀬、大蔵ざらえ、赤字覚悟の最大9割引き!! 「元祖ぷよまん本舗」年末大感謝祭実施中!!

「ぷよぷよ」のぬいぐるみや文房具などといったキャラクターグッズを扱う、おなじみコンパイルの「元祖ぷよまん本舗」が、12月1日より大感謝セールを実施中。定価7,000円の「どでかばんくる」（右写真）が60%offの2,800円など、あらゆる商品が3割4割引き当たり前、最大9割引きの商品もあるというまさに破格の大セールだ。開催期間は1月15日（火）受付分まで。申し込み方法など詳細は公式サイトでチェック！
http://www.compile.co.jp/puyoman/sales.html



最新のGAME NEWSを紹介！ GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/ 業界先取り情報局 今週の業界動向は？

PlayStation Partyにおじゃましてきた。重要な発表があるかと期待したが、残念ながら肩透かし。ただ、新作を開発中だという各社のクリエイターが壇上に集結した姿は壮観だった。PS2は来年も主役だろう。PC用、携帯電話用ゲーム市場も、新作発表が続くなど元気。特にファルコム、エニックスら人気メーカーのPC用タイトルには注目したい。


PlayStation Partyの壇上にそろったクリエイター陣。2002年のPS2市場を盛り上げてくれ！

GAME SPOT副編集長・原　5月から5日しか休まずに頑張ったのに、ボーナスは……。年末発売のゲーム群は全部買えないかも。

ドリマガより速く！ゲーム業界一詳しいネット最速情報は ゲームスポットへ http://www.zdnet.co.jp/gamespot/ で今すぐチェックせよ！

最も関心を集めたニュースはコレだ！ 先週までのWebニュースアクセスランキング 11/23～12/6

ここではGAMESPOTで注目を集めたニュースのランキングを毎週紹介。相変わらずサクラとアーベル作品の人気高し。来春もDCは大活躍だね。

1	「サクラ大戦」4作が1パッケージで出る！	12/1（土）	全部のGD-ROMがピクチャーレーベル仕様だ。
2	「カード・オブ・デスティニー」新画面	11/30（金）	"ちょっとH"な新キャラクターの画面もヒット数高し。
3	人気18禁ゲームが午前0時売り	11/30（金）	「大悪司」など話題作が同日発売でアキバの深夜は大騒ぎ。
4	「ときめきメモリアル3」のムービー公開	12/4（火）	キャラごとにムービーを用意。新技術も垣間見れる。
5	「サクラ大戦1」～「3」が特典付低価格で再販	11/30（金）	「4」の発売前に、未プレイの人は体験しておこう。

大阪でもネオロマンスフェスタ開催■コーエーの主催する、女性向けゲームイベント「ネオロマンス・フェスタ2」が、大阪で開催されることが決定した。去る11月にパシフィコ横浜で行われた同イベントは、大盛況だった。この大阪公演は2002年3月9日に大阪厚生年金会館・大ホールで、昼夜2界の公演が予定されている。ゲストは「アンジェリーク」からオスカー役の堀内賢雄氏、ルヴァ役の関俊彦氏、また「遥かなる時空の中で」からは源頼久役の三木眞一郎氏ほかの出演が予定されている。チケットぴあにて販売予定だが、発売日などはまだ未定。

PS2 藤原紀香が本格アクションシミュレーションゲームに登場！

去る11月28日、都内ホテルにてD3パブリッシャー製作のPS2用ゲーム「プロジェクト・ミネルヴァ」の製作発表会が行われた。この作品は特殊部隊（SWAT）を題材とした、リアルタイム戦略シミュレーションゲーム。プレイヤーはSWATに所属する主人公アリシアを操って、ゲームを進めて行くことになる。今作ではこの主人公役に女優の藤原紀香さんがチャレンジ。ただ映像的なモデルというだけではなく、実際にアリシアの演技に藤原さんの意見を取り入れ、製作されている。主人公の名前も当初“カッツェ”という名前だったのを藤原さんが“幸福”という意味のアリシアと命名したとか。



「アリシアだったらこういう風に考えるだろうな……」という風に考えながら演技をしたとか。



表面上似せるのではなく、キャラの個性を含めて“藤原紀香”を表現。

アリシアの行動は実際に藤原さんが演技したものを参考にしている。

プライズ ポストペットがプライズで登場！どれも秀逸なデキにファンも大満足

大人気の電子メールソフト「ポストペット」のキャラクターたちが、ステキなプライズになった。このお披露目が12月6日、東京・渋谷のタイトーステーションスペイン坂店で行われた。「ポストペットファンファクトリー」と名づけられた一連の筐体は、イメージカラーのピンクで統一。ファンでなくとも目を引くデザインに。全国400店舗あまりで展開していく予定とのことなので、ファンは近くの店をチェックしててはいかが？



テープカットにはプロデューサーの北村道雄氏、SCPの高橋圭子氏、タイトーの金山富幸氏が。



第1弾のグッズはぬいぐるみやラックなど。



お披露目にはモモ兄もかけつけた。詰めかけた報道陣に元気よく手を振って答えてくれていたぞ。

イベント告知 代官山に巨大なトロツリー登場！“トロと休もう”イベント開催中

11月29日に発売となったPS2用ソフト「トロと休日」に関連して、さまざまなイベントが行われているぞ。現在、東京の代官山プレースにおいて開催中のトロカフェには12月25日まで大きな“トロツリー”がお目見え。夜11時までライトアップされているので、近くに行った折りには見てみると良い思い出になるかもね。このカフェでは特製のトロメニューを用意。12月6日に行われたツリーの点灯式には、サンタクロースの格好をしたトロや、テレビCMの主題歌を歌う鈴木朋さんが登場し、大勢のファンの見守る中点灯を行った。



会場の花屋さんではトロの顔型をしたその名も“トロリース”セットをTシャツとセットで限定販売中だ。







生トロに会えるとあって、当日はとても寒かったにもかかわらず、会場には多くのファンが早い時間から詰めかけた。点灯式のあと、CMソングを歌う鈴木朋さんのミニライブも行われた。ステキな歌声にみんなウットリと聴き惚れていたぞ。

テーマソング「トロとお休み」も発売に

「トロと休日」のテレビCMはみんな見たかな？「トロトロ～♪」となんだかのんびり、ほんわかとした歌声がとっても印象的でステキな歌だよね。この「お休み」にぴったりなCMテーマソング曲が、なんとCDになって12月20日に発売されることが決定したぞ。ゲームを楽しんだり、また読書をしたりと、のんびりとしたい時などにうってつけの1曲になりそうだね。



<～トロと休日CMテーマ曲～「トロとお休み」>
■唄／鈴木　朋（すずき　とも）
■発売日／2001年12月20日
■希望小売価格／1,000円（税別）
■発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント

「トロ」のパスネットが発売に

京浜急行電鉄では12月15日より、「トロと休日」の発売を記念し、同作品のキャラ「トロ」をあしらったパスネットを限定1万枚で販売する。京浜急行はこの「トロと休日」のロケを行った、神奈川県の三崎口まで列車を運行している関係から、先日も「トロと休日号」を運行するなど、いろいろイベントに協力を行っている。パスネットは1,000円。泉岳寺駅を除く京浜急行全駅で発売予定だ。（京浜急行営業センター・045-441-0999）

最新のGAME NEWSを紹介！ GAMESPOT JAPAN www.zdnet.co.jp/gamespot/

Webニュースヘッドライン 先週までのニュースチェック

ゲーム業界ひとまとめ

年末商戦を目前に控えたゲーム業界は、各社のプライベートイベントが連日続く。トロやソニックも毎日のように発表会で大活躍だ。P.20のランキングも合わせてチェック！

赤字はゲームスポット内でアクセスランキングの高かったものです

11月20日（火）
- GBA&GC版ソニックのCM収録
- PSone用カーアダプタ発表

11月21日（水）
- コーエーが中間決算発表。減収減益

11月22日（木）
- ナムコ、CS事業で大幅な増益を発表

11月24日（土）
- 「ネオロマンス・フェスタ2」開催

11月26日（月）
- PS2値下げ発表！　2万9,800円に

- スクウェア、鈴木氏に代わり和田氏がCEOに
- PS2、香港などアジア圏にも進出
- CSKがアスキーの経営権をユニゾンへ譲渡

11月27日（火）
- スクウェア、中間決算は132億の赤字

11月30日（金）
- ①サクラ大戦本編4作が1パッケージ化決定
- ②カード・オブ・デスティニー新画面発表
- ③「大悪司」など、アキバで0時発売
- ⑤「サクラ大戦1」～「3」低価格で再販決定
- 日本ユニカからAM業界のIT化推進する会社設立

12月2日（日）
- 「メモオフ・ファーストコンサート」開催

12月3日（月）
- PlayOnlineの会費は平均10ドル程度を想定
- 元気がJ-SKY javaアプリ第1弾配信開始

12月4日（火）
- ④「ときめきメモリアル3」ムービー大公開！
- ガンダム、ezplusでもいきまーす!!

12月5日（水）
- 米でXbox同時購入ソフト平均2.4本

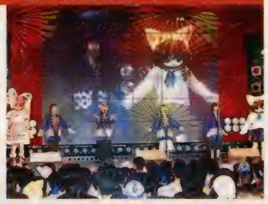
12月6日（木）
- 「おくさまは女子高生」のゲーム化発表
- TTNet、オンラインゲーム5タイトルを提供
- 「ポストペットファンファクトリー」OPEN

大阪のソフマップでGBA版「KOF」先行体験会開催■マーベラスエンターテイメントから発売予定のGBA用ソフト「ザ キング オブ ファイターズEX ～NEO BLOOD～」（2002年1月1日発売予定、5,800円）。このゲームの先行体験会が12月16日、大阪・日本橋の「ソフマップ GIGASTORE なんば店ザウルス1」にて行われる。時間は12時30分から。先日その歴史に幕を下ろしたSNKの歴代キャラクターたちが集結する対戦格闘ゲームの最新版をぜひプレイしてみよう。当日はゲーム大会も行われ、対戦で勝ち抜くと賞品として「ザ キング オブ 缶バッジ」がもらえちゃうぞ。http://www.mmv.co.jp/

イベント告知 バレンタインはでじこと一緒に過ごそう！ “デ・ジ・キャラット”バレンタインコンサート開催

毎回チケットはソールドアウトという、大人気の「デ・ジ・キャラット」コンサートだが、来年開催されるバレンタインコンサートの詳細が決定したぞ。会場は東京・六本木にあるヴェルファーレで、オールスタンディング方式で行われる。今回も2日間の開催となり、両日で出演するゲストが異なる。ファンならば、やはり全部観たいかな？　気になるチケットの発売は12月22日からなので、忘れないようにGETしよう！

「デ・ジ・キャラット“HAPPY!”バレンタインコンサート」
開催日時■2月9日（土）・2月10日（日）
開場15:00　開演16:00
開場■東京・六本木ヴェルファーレ
ゲスト■9日……P・K・O（鳥海浩輔、鈴木千尋、サエキトモ）、沢城みゆき
10日……真田アサミ、沢城みゆき、氷上恭子
入場料■2,000円（税込）オールスタンディング
チケット発売日■12月22日より全国ゲーマーズにて販売（チケットは各日限定1,500枚）
電話番号■本店／03-5298-4588


今度はどんなトークが聞けるのか楽しみだね。

BOOK ソフトバンクブックスで購入すれば特製テレカも入手できちゃうぞ！

弊社より12月末に発売を予定しているPSOファンブック『ぴーえすお～ファンタシースターオンライン ファンブック』。この発売を記念して現在インターネット書店のソフトバンクブックスではオリジナルテレカが付いたお得なセットを予約受付中だ。テレカのイラストは、この本のために描き下ろされたイラストを採用。このステキなセットが買えるのはソフトバンクブックスだけ！PC版も発売され、ますます盛り上がりを見せるPSO。この本で、もっと詳しくなっちゃおう！

http://books.softbank.co.jp/


「ぴーえすお～ ファンタシースターオンラインファンブック＋オリジナルテレカ」セット（セット価格:2400円＋税）

ただいま、SOFTBANK BOOKSでは、ソフトバンク パブリッシングが出版するゲーム雑誌と書籍を中心に、お買い得情報や特典グッズなどの最新情報をいち早くお届けする「SOFTBANK GAME info.」（http://www.softbankpub.co.jp/gameinfo/gameinfo.asp?mode=1）を毎月第2・第4金曜日に配信中。登録費用は無料です。
詳しくは、
GAME SPOT
（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/）
または
SOFTBANK BOOKS
（http://books.softbank.co.jp/）
を参照してみてね！

アニメ レッド・エンタテインメント原作のあのゲームがアニメになったぞ！

去る12月3日、都内ホテルにてアニメ「格闘料理伝説ビストロレシピ」の製作発表会が行われた。

いままでの「食べ物」アニメとは一線を画し、でき上がった料理が美味しいかというより、いかに“強い”料理を生み出すかがポイントのフードバトルアニメなのだ。現在NHK 衛星第2（BS-2）で毎週火曜日18:30～好評放送中。


オープニングプロデュースは浅倉大介氏が務めた。歌うのは俳優の山崎裕太氏だ。


監督のやすみ哲夫氏、原作のレッド・エンタテインメントの芦田俊太郎氏ら。

グッズ 描き下ろしも満載！ 「Candy Stripe ～みならい天使～」がトレカになった

大人気の恋愛アドベンチャーゲームが、トレーディングカードになった。ヒロインのイラストはもちろん、名場面の数々や描き下ろしなど、カードは全部で108種。ファンならずともぜひともコンプリートを目指したいね。スペシャルプロモーションカードが封入されたオフィシャルカードアルバムも発売されるので、貴重なコレクションアイテムまちがいなしだね。



「キャンディストライプ トレーディングホビーカード」
発売予定日■12月21日　価格■1パック／8枚入り／400円（税別）1BOX／15パック入り／6,000円（税別）※初回生産分はBOX購入特典として限定プロモーションカードも封入。

Goods & Present

1 GBA用本格サッカーアクションゲームソフト「ワールドアドバンスサッカー～勝利への道～」の発売を記念して作られた時計を5名の読者にプレゼント。


提供:ハンズオン・エンタテインメント

プレゼントの応募

このコーナーで紹介したプレゼント品の応募は官製ハガキに①欲しいプレゼント番号と商品名をひとつ②氏名（フリガナ）③電話番号④郵便番号⑤住所⑥年齢⑦職業⑧当コーナーへのご意見などを明記して下記住所まで送ってください。
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング㈱
ドリマガ編集部「ドリマガニュース12／28号プレゼント」係まで。

記事中に締め切りのもうけていない場合の応募は12月27日（木曜日）の消印有効です。

当選者の発表は、すべて発送をもってかえさせていただきます。当選に関するお問い合わせにはお答えできませんので、予めご了承ください。

ゲーム音楽情報局 オススメ最新CD紹介

「ドリマガ」オススメのCDを紹介するこのコーナー。今回は続々と発売が決定した「Kanon～カノン～」ドラマCDシリーズを紹介！



12/22発売
●Kanon～anthology.1「約束をしたこと」
●発売元:販売元／ムービック
●販売協力:パイオニアLDC
●価格／3,000円（税別）●全5作予定
●第1巻／JAN:4961524174379

公認アンソロジードラマCD「Kanon～カノン～」全5巻を順次リリース！

昨年発売され好評だったドラマCD「Kanon」のスタッフが再結集！　雪の街で綴られる物語が、アンソロジードラマとして新たに語られることになったぞ。前作やゲームとはまた違ったヒロイン達の物語に出会うことができるのだ。今月より毎月リリースされ、全5巻発売となる予定だ。水瀬名雪役に國府田マリ子さん、沢渡真琴役に飯塚雅弓さん、川澄舞役に田村ゆかりさん、美坂栞役に佐藤朱さん、月宮あゆ役に堀江由衣さん、水瀬秋子役に皆口裕子さんなど、豪華キャストで綴られる。

<公認アンソロジードラマCD「Kanon～カノン～」>
12月22日発売予定
Kanon～anthology.1「約束をしたこと」
（型番／JAN:4961524174379）
1月26日発売予定
Kanon～anthology.2「見た空のこと」
（型番／JAN:4961524174386）
2月23日発売予定
Kanon～anthology.3「あの日の夢のこと」
（型番／JAN:4961524174393）
4月27日発売予定
Kanon～anthology.4「そして、これからの思い出のこと」
（型番／JAN:4961524174409）
5月25日発売予定
Kanon～anthology.5「雪の街」
（型番／JAN:4961524174416）

ラジオ「Kanon『水瀬さんち』」

TBSラジオでは毎週土曜夜深夜25:00～25:30、AM神戸では毎週日曜日深夜23:30～24:00にパーソナリティに皆口裕子さん（水瀬秋子役）を迎えて好評オンエア中。

ドラマCD「Canvas～セピア色のモチーフ～」

大人気アドベンチャーゲームのドラマCD化第1弾として、2002年1月26日には「Canvas～セピア色のモチーフ～」より「Featuring～橘　天音～」がリリースされる。この第1巻では、幼なじみの主人公を心配する天音との関係にスポットの当たったストーリーとなっている。キャストは橘天音役に倖月美和ほか。

発売日■ 2002年1月26日
予価■ 2,800円（税別）
番号■ MACP-1144
（JAN:4961524173518）
発売元・販売元■ ムービック
販売協力■ パイオニアLDC

セガモバで壁紙ダウンロードサービス中■現在セガモバイルフレンズ（以下セガモバ／セガの提供する携帯電話端末を利用したアミューズメント施設向け会員システム）では入会促進サービスとして、「スーパーモンキーボール」のキャラクター「AIAI（アイアイ）」を活用したサービスを実施中だ。来年3月31日までの期間中に入会すると「AIAI」の待ち受け画面2種類を自由にダウンロードできるほか、同ゲームに登場する「MEEMEE」「BABY」「GONGON」の3キャラクターやタイトルロゴも来店ポイントとの交換でダウンロードサービスできるとか。

ドリマガ 全ハード対応 最新データがここに集まる!!

BI-WEEKLY

ALL Platform Data Station

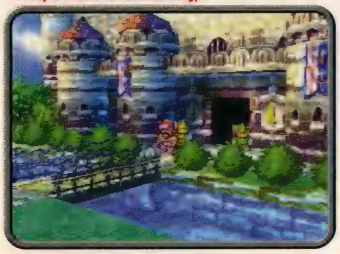
全ゲームソフトタイトルの売れ行きランキング ソフト売れ行き TOP 15

今年は12月よりも11月のほうが年末商戦のメインと言われていただけあって、話題作が集中して発売に。15位でも3万本超とくると、DCソフトも入りようがなく、寂しさも？

1位 PS プレイステーション ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

NEW SOFT

エニックス／2001年11月22日発売／6,800円／RPG
http://www.enix.co.jp/



推定期間販売本数 72万5292本
推定累計販売本数 72万5292本

11年の時を経てここに復活！ プラス要素も満載なので、昔遊んだ人も楽しめるハズ。売上げは10日で70万本を突破。この人気はどこまで続く!?

2位 PS2 プレイステーション2 メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

NEW SOFT

コナミ／2001年11月29日発売／6,800円、9,800円（プレミアムパッケージ）／ACT
http://www.konamijpn.com/



推定期間販売本数 38万4706本
推定累計販売本数 38万4706本

敵地に潜入して戦闘を避けながら、目的を達成していくアクションゲーム。「今年度1番の注目作」との呼び声も高いがその期待は裏切らないデキだぞ。

3位 GC ゲームキューブ 大乱闘スマッシュブラザーズDX（デラックス）

NEW SOFT

任天堂／2001年11月21日発売／6,800円／ACT
http://www.nintendo.co.jp/n10/sw2001/softlist/ngc/smash/



推定期間販売本数 32万0410本
推定累計販売本数 32万0410本

「GCの本命」と期待され、ハードの牽引役を立派に務めている。その本体だが、ブラック＆オレンジが加わり、大きく動いた模様。まだまだ売れる？

4位 PS2 プレイステーション2 禁断のペット シーマン ～ガゼー博士の実験島～ 同梱版（シーマイク・コントローラ同梱）

NEW SOFT

アスキー／2001年11月15日発売／8,800円／SLG
http://www.seaman.tv/

推定期間販売本数 15万6833本
推定累計販売本数 15万6833本

今度の「シーマン」には「女シーマン」も登場。物腰やわらかに辛辣な毒舌を多いに披露してくれます。マゾな快感？



5位 PS プレイステーション パチスロ アルゼ王国5

NEW SOFT

アルゼ／2001年11月15日発売／5,800円／SLG
http://www.aruze.com/index2.html

推定期間販売本数 10万4315本
推定累計販売本数 10万4315本

ご存じアルゼに人気シリーズ最新作。本作では「コンチ4X」をはじめとする全機種4thリール搭載の5機種を収録。



6位 PS2 プレイステーション2 オールスター・プロレスリングII

NEW SOFT

スクウェア／2001年11月22日発売／6,800円／SPT
http://www.playonline.com/aspw2/

推定期間販売本数 9万7510本
推定累計販売本数 9万7510本

簡単な操作性でプロレスを楽しむことができる「オールスター・プロレスリング」の最新作。橋本、三沢も登場するぞ。



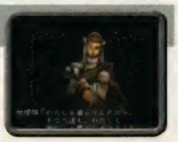
7位 PS2 プレイステーション2 BUSIN～Wizardry Alternative～

NEW SOFT

アトラス／2001年11月15日発売／7,800円／RPG
http://www.atlus.co.jp/cs/game/pstation2/busin/

推定期間販売本数 9万3312本
推定累計販売本数 9万3312本

「WIZ」ファンから「メガテンファン」まで楽しめる作りとなっている「BUSIN」。デザインはあの寺田克也氏だ。



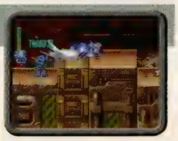
8位 PS プレイステーション ロックマンX6

NEW SOFT

カプコン／2001年11月29日発売／5,800円／ACT
http://www.capcom.co.jp/

推定期間販売本数 5万0567本
推定累計販売本数 5万0567本

根強い人気を誇るスタンダードアクション最新作。アクションのバリエーションも増え、ますます戦略性が広がった。



9位 PS2 プレイステーション2 プロ野球JAPAN2001

前回1位

コナミ／2001年11月8日発売／6,980円／SPT
http://www.konamiosa.com/new/pro2001

推定期間販売本数 4万8520本
推定累計販売本数 4万8520本

480人の実名選手たちの最新データや打撃・投球フォームを余すことなく再現！ ゲーム中の実況はの河村亮氏だ。



10位 PS2 プレイステーション2 トロと休日

NEW SOFT

SCEJ／2001年11月29日発売／5,800円／ETC
http://www.scei.co.jp/sd2/torokyu/

推定期間販売本数 4万6699本
推定累計販売本数 4万6699本

「トロ」とのんびり休日を楽しむ癒しゲーム。アイテムを集めたり、写真を撮ったり、ながーく遊べる1本。



順位	機種	タイトル	メーカー／発売日／価格／ジャンル	URL	推定期間販売本数	推定累計販売本数
11位 前回3位	PS2	実戦パチスロ必勝法！ 獣王	サミー／2001年10月25日発売／3,800円／SLG	http://www.sammy.co.jp/	4万4013本	27万9416本
12位 NEW SOFT	PS2	レガイア デュエルサーガ	SCEJ／2001年11月29日発売／5,800円／RPG	http://www.scej.jp/legaia ds/	3万8455本	3万8455本
13位 NEW SOFT	PS2	GUILTYGEAR X Plus	サミー／2001年11月29日発売／6,800円／F・ACT	http://www.guiltygearx.com/	3万7303本	3万7303本
14位 前回4位	PS2	真・三國無双2	コーエー／2001年9月20日発売／6,800円／ACT	http://www.gamecity.ne.jp/	3万6127本	61万0500本
15位 NEW SOFT	PS2	Rez（紹介ページ P142）	セガ／2001年11月22日発売／6,800円／SHT	http://sega.jp	3万2822本	3万2822本

最後のDC出荷も即完売に

DC本体の国内最終出荷日だった12月7日(金)。最後の2万台を求め、当日にはあらかじめ目を付けていたお客さんが買っていき、店頭からは速攻でなくなったとか。ソフトは「プリズム・ハート(限定版含む)」が7638本、DC版の「Rez」は2週累計1万0857本だった。



Dダイレクトでは抽選販売で春まで出荷が。P.26へ。

※上の売れ行きランキングは、以下の協力店の集計データおよび本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は11月12日～12月2日です。

読者が選ぶ 発売前タイトル期待のランキング 期待のタイトル TOP 30

この時期は買いたいソフトがたくさんあって、どれを買うか迷っちゃうよね。DCもいいけど、そろそろ新しいゲーム機を買ってみる時期かも。ソフトの多さではPS2が安定？

1位 DC ドリームキャスト サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～

前回1位

セガ／2002年3月発売予定／価格未定／ADV

http://www.sakura-taisen.com/



940 POINTS

完成度 ？%

「サクラ」シリーズ満漢全席

ソフトの発売同時期には「4」までの全4作をまとめた特別パッケージがリリース。また「1」「2」「3」の単品も再販予定で、しかも値頃価格だから、まだ「サクラ」をやってない人はこの機会に！

2位 DC ドリームキャスト サクラ大戦オンライン ～帝都の長い日々～／～巴里の優雅な日々～

前回3位

セガ／12月20日発売予定／各5,800円・各8,800円（初回限定版）／ETC

http://www.sakura-taisen.com/



紹介ページ P54

457 POINTS

完成度 100%

VM持ってイベントへ！

次週にはいよいよ発売される「オンライン」。20日以降は「サクラ」のイベントも目白押し！ プレイヤー各自がVMを持参してデータ交換をしておけば、さらにゲームが楽しくなるぞ！ ぜひ試そう！

3位 DC ドリームキャスト 不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！

前回2位

セガ／2002年2月7日発売予定／6,800円／ADV

http://sega.jp/



紹介ページ P52

387 POINTS

完成度 80%

残念無念、発売延期

DCリリース以前の時期から、じつに数年間にわたる開発も、わずかにおよばず。最終調整を残して、発売延期へ。残念だけど、よりよい内容になることを信じて、もうしばらく待ってね。

今号の注目タイトル！ PICK UP SOFTS!

7位 PS2 プレイステーション2 バーチャファイター4

前回11位

セガ／2002年1月31日発売予定／6,800円／F・ACT

http://sega.jp



紹介ページ P43

250 POINTS

完成度 70%

鉄拳 vs. VF 第2ラウンドへ――

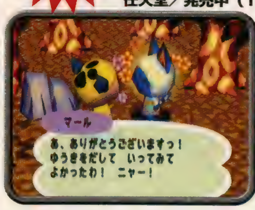
「鉄拳」と「VF」。対戦格闘ゲームの両雄が、PS2で再び雌雄を決する！ 奇しくもまた、発売まで同時期。さて、お互いどうアレンジするのか？ はたまたプラスαは？ ついに画面公開だ!!

48位 GC ゲームキューブ どうぶつの森＋

前回71位

任天堂／発売中（12月14日発売）／6,800円／ETC

http://www.nintendo.jp



55 POINTS

完成度 100%

本日発売です！

元のNINTENDO64版はハードの末期に発売されながらも、口コミでじわじわとその人気が広がって、10万本以上を販売。いったいそこには、どんな魅力がある？ 次号の特集、必見です。

順位	前回	機種	ゲーム名	データ	POINT
4	7	GC PS2 XB	ソウルキャリバーII	ナムコ 発売日未定	313
5	5	XB	デッド オア アライブ 3	テクモ 2002年春	307
6	6	PS2	ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～	コナミ 12月20日	295
7	11	PS2	バーチャファイター4	セガ 1月31日	250
8	12	DC	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	発売・バンダイ 開発・カプコン／発売日未定	236
9	9	DC	21 -TwoOne-	プリンセスソフト 12月27日	227
10	8	PS2	グランディア エクストリーム	エニックス 2002年1月31日	212
11	13	DC	ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル 2002年	208
12	18	DC	同窓会2（※集計時は「同窓会 again」）	NECインターチャネル 2002年春予定	191
13	19	PS2	スターオーシャン3 Till The End Of Time	エニックス 発売日未定	189
14	39	PS2	ゼノサーガ エピソードI 力への意志	ナムコ 2002年2月	187
15	21	PS2	サクラ大戦シリーズ	セガ 発売日未定	173
16	20	GC	バイオハザード	カプコン 2002年3月22日	172
17	16	DC	MISSING PARTS the TANTEI stories	フォグ 2002年1月17日	170
18	17	DC PS2	スペースチャンネル5 Part2	セガ 2002年2月14日	168
19	35	PS2	ワイルドアームズ アドヴァンスド サード	SCEJ 1月31日	159
20	25	GBA	ソニック アドバンス	セガ 12月20日	155
21	32	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣	任天堂 1月31日	153
22	26	PS2	Kanon（カノン）	NECインターチャネル 2002年春予定	141
23	23	PS2	ファイナルファンタジーXI	スクウェア 2002年春予定	138
24	27	PS2	鬼武者 2	カプコン 2002年3月7日	127
25	49	GBA	ザ・キング・オブ・ファイターズEX～NEO BLOOD～	マーベラスエンターテイメント 2002年1月1日	121
26	22	DC	二重影	プリンセスソフト 2002年2月下旬	120
27	33	DC	吉亜の丘で寝ころんで…	加賀テック 12月20日	118
28	37	PS2	幻想水滸伝III	コナミ 2002年3月	117
29	30	GC	バイオハザード0	カプコン 発売日未定	113
30	41	XB	ジェット セット ラジオ フューチャー	セガ 2002年2月22日	102

※データのポイントは11月23日号の読者アンケートをもとに編集部で算出したものです。

44位 PS2 プレイステーション2 グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO

http://www.scei.co.jp/



紹介ページ P110

PS陣営のメガヒットタイトル「GT」シリーズを手がける山内一典氏が、ドリマガ初登場！ 話は新作「コンセプト」から、未知なる「4」にまで!?

217位 Xbox エックスボックス HALO COMBAT EVOLVED

http://www.xbox.jp



紹介ページ P62

編集部では米国版Xboxのローンチタイトル中、最も評判がよく、毎夜毎夜対戦に興じているほど。アクションに興味があるのなら、要注目だ。

各ハードへの移植希望タイトルは? 移植希望 MULTI 5

「ドリマガ」読者のハード所有率を見てみると、ここ数号でDC所有率が落ちてきているのが気になるところ。それに比例して各ハードの所有・購入予定も上昇中。どこが覇者に?

移植希望タイトルTOP5 for ドリームキャスト

●読者のハード所有率……94.0%
●読者のハード購入予定率……3.3%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	シスタープリンセス ●メディアワークス●プレイステーション	361
2	2	NiGHTS (ナイツ) ●セガ●セガサターン	302
3	3	To Heart ●リーフ●パソコンほか	280
4	4	スーパーロボット大戦α外伝 ●バンプレスト●プレイステーション	195
5	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 ●SNK●ビデオゲームほか	195
6	7	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	176
7	5	バーニングレンジャー ●セガ●セガサターン	163
8	10	グランディア ●ゲームアーツ●セガサターンほか	151
9	9	ときめきメモリアル2 ●コナミ●プレイステーション	132
10	8	Pia♥キャロットへようこそ!!3 ●F&C・FC02●パソコン	82

移植希望タイトルTOP5 for ゲームキューブ

●読者のハード所有率……4.4%
●読者のハード購入予定率……39.9%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	185
2	2	NiGHTS (ナイツ) ●セガ●セガサターン	151
3	4	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	107
4	7	電脳戦機バーチャロンフォース ●セガ●ビデオゲーム	47
5	5	バーニングレンジャー ●セガ●セガサターン	31

移植希望タイトルTOP5 for 携帯ゲーム機

●読者のハード所有率 GB—40.4% GBA—23.8% WS—23.1%
●読者のハード購入予定率 GB—0.8% GBA—23.5% WS—7.7%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	2	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	214
2	1	ドラゴンクエストシリーズ ●エニックス●ファミコン	132
3	3	エルドラドゲート ●カプコン●ドリームキャスト	107
4	5	NiGHTS (ナイツ) ●セガ●セガサターン	53
5	4	シャイニング・フォースシリーズ ●セガ●セガサターンほか	47

移植希望タイトルTOP5 for プレイステーション2

●読者のハード所有率……50.6%
●読者のハード購入予定率……27.7%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	サクラ大戦 1～3 ●セガ●ドリームキャストほか	302
2	3	AIR ●Key●パソコン	195
3	5	シェンムーシリーズ ●セガ●ドリームキャスト	154
4	2	DEAD OR ALIVE 3 ●テクモ●Xbox	110
5	7	こみっくパーティー ●アクアプラス●パソコンほか	104

移植希望タイトルTOP5 for Xbox

●読者のハード所有率……—%
●読者のハード購入予定率……43.5%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	236
2	2	シェンムー ●セガ●ドリームキャスト	232
3	4	電脳戦機バーチャロンフォース ●セガ●ビデオゲーム	126
4	3	バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか	110
5	6	NiGHTS (ナイツ) ●セガ●セガサターン	75

祝PS2 スーパーロボット大戦IMPACT

http://www.hotline-web.com/



完成度70%

紹介ページ P114

「スパロボ」、怒濤のシリーズ展開! 最新作はDVDを採用、大容量に最高のIMPACTをつめる!!

? ザ・キング・オブ・ファイターズ2001



実現性?%

紹介ページP192 ※写真はアーケード版の画面です。

「来年にネオジオソフトが発売する」との噂。将来的には、他機種へ移植される可能性もある?

※上のポイントは、本誌11月23日号のアンケートハガキの集計を元に独自に算出したものです※GBはゲームボーイ(カラー含む)、GBAはゲームボーイアドバンス、WSはワンダースワン(カラー含む)の略です。

ビデオゲームインカムランキング ビデオゲーム TOP 15

最近は「バーチャファイター4」も、上級者が増えてきて、なかなか初心者には入りづらい状況も? とはいえ、VF.NETは今度はJフォンでも対応することに。まだの人はぜひ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	バーチャファイター4	セガ	51418
2	2	電脳戦機バーチャロンフォース	セガ	28513
3	3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX	発売元・バンプレスト 開発元・販売元・カプコン	18299
4	4	鉄拳4	ナムコ	9656
5	5	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FITHING 2001	カプコン	6502
6	6	バーチャストライカー3	セガ	6226
7	新	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	SNK	6010
8	8	太鼓の達人2	ナムコ	4093
9	9	ギルティギア ゼクス	サミー/アークシステムワークス	3525
10	10	パワースマッシュ2	セガ	3356
11	11	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	発売元・バンプレスト 開発元・販売元・カプコン	2277
12	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	SNK	2044
13	新	シャカっとタンバリン 3	セガ	1979
14	14	ハードパンチャー はじめの一歩	タイトー	1825
15	12	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	1760

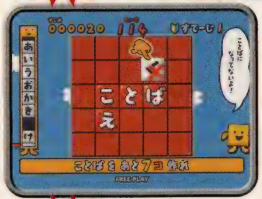
集計協力店舗:池袋GIGO、新宿スポーツランド中央口店、クラブセガ秋葉原

今号の注目タイトル! PICK UP SOFTS!

Coming Soon ことばのパズル もじぴったん

ナムコ/12月中旬稼働予定/パズル/1～2人用

http://www.namco.co.jp/



「ことば」であそぼー!

文字をパネル上で組み合わせて、言葉を作る。そんな、クロスワード風の"言葉で遊ぶ"パズル。収録単語は76,500語以上で「ケータイ」「クソゲー」、果ては「おっはー」まで認識するほど。自由な発想で、あれこれ試してみてね。友達と遊べば、お互いのボキャブラリの差も明らかになるかもよ?

Coming Soon 斑鳩 IKARUGA

トレジャー/12月20日稼働予定/シューティング/1～2人用/NAOMI基板

http://www.treasure-inc.co.jp/



今冬、トレジャーから新たな"挑戦状"

今月20日からついに稼働を始める。各地のロケテストでは、かの「レイディアントシルバーガン」よろしく、戦術性とスコアアタックに妙味のある内容が好評。さらにのちのAMショーでも、人だかりによって筐体が見えなくなるほどの人気ぶりを見せている。シューター諸氏、挑戦されたし!

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

ドリマガ 全ハードソフト発売予定表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
PlayStation PlayStation2
NINTENDO GAME CUBE
GAME BOY GAME BOY ADVANCE
WonderSwan
NEOGEO NEOGEO POCKET

表の見方【ジャンル】

A・ADV……アクションアドベンチャー
ACT……アクション
ADV……アドベンチャー
F・ACT……格闘アクション
PUZ……パズル
QIZ……クイズ
RPG……ロールプレイング
SHT……シューティング
SLG……シミュレーション
SPT……スポーツ
S・RPG……シミュレーションRPG
TAB……テーブル
ETC……その他のジャンル
未定……ジャンル未定

ドリームキャスト



※写真は通常パッケージのものです
※このほかにサクラ大戦バージョンやハローキティバージョンなどがあります

DC本体データ
●セガ●1998年11月27日発売
●9,900円（発売時は29,800円）
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、モジュラーコード、通信ソフト、印刷物

まだDダイレクトで抽選販売中！

12月7日(金)をもって国内の最終出荷を迎えたDCだが、じつはDダイレクトでは、3月のぶんまで毎月出荷されるのだ。ちなみに販売方法は、11月まで実施していた先着販売を、「電話がつながらない」「ネットがつながらない」「金曜日13:00からの販売だと購入ができない」などといった声を受けて、月1回の抽選販売に変更。申込みは、1人「毎月1回」のみ。詳しくはhttp://www.d-direct.ne.jp/で。



ほぼ消化しきったDC本体だが、まだ毎月中旬のDダイレクトでの抽選販売がある。

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
		2001年12月					
–	20日	吉亜の丘で寝ころんで…	加賀テック	6,800円	ADV		○
–	20日	サクラ大戦オンライン〜帝都の長い日々〜	セガ	5,800円	ETC	通信 キーボード	×
–	20日	サクラ大戦オンライン〜帝都の長い日々〜 初回限定版	セガ	8,800円	ETC	通信 キーボード	×
–	20日	サクラ大戦オンライン〜巴里の優雅な日々〜	セガ	5,800円	ETC	通信 キーボード	×
–	20日	サクラ大戦オンライン〜巴里の優雅な日々〜 初回限定版	セガ	8,800円	ETC	通信 キーボード	×
–	27日	21 -TwoOne-	プリンセスソフト	6,800円	ADV		×
–	27日	21 -TwoOne-（初回限定版）	プリンセスソフト	6,800円	ADV		×
		2001年					
–	2001年	SD飛龍の拳列伝EX（仮）	カルチャーブレーン	4,800円	ACT		–
–	2001年	恋愛麻雀「メルティースクール」（仮）	カルチャーブレーン	未定	TAB		–
–	2001年	NBA HOOP2	ミッドウェイ	未定	SPT		–
–	2001年	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	ミッドウェイ	未定	SPT		–
		2002年1月					
–	10日	ボンバーヘッヘ	フジコム	5,800円	SLG	振動	○
–	17日	サクラ大戦　メモリアルパック	セガ	3,800円	ADV	振動	×
–	17日	MISSING PARTS the TANTEI stories	フォグ	5,800円	ADV	振動	○
–	24日	ボコ夢の達人	フジコム	3,300円	ETC	振動	○
–	31日	どきどきアイドルスターシーカーRemix	グレフ	4,800円	PUZ	マウス・アーケードスティク	○
		2002年2月					
001	7日	Jリーグ スペクタクルサッカー	セガ	5,800円	SPT		○
002	7日	不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！	セガ	6,800円	RPG	振動 通信	–
003	7日	サクラ大戦2 〜君、死にたもうことなかれ〜 メモリアルパック	セガ	3,800円	ADV	振動	×
004	14日	スペースチャンネル5 Part2	セガ	6,800円	ETC		–
005	28日	ミルキィ・シーズン	キッド	6,800円	ADV		○
006	28日	ウィークネスヒーロー トラウマン DC	フォーティファイブ	6,800円	SLG		–
007	下旬	二重影	プリンセスソフト	未定	ADV		–
		2002年3月					
008	7日	サクラ大戦3 〜巴里は燃えているか〜（メモリアルオルゴール同梱版）	セガ	5,800円	ADV	振動	×
009	28日	カード・オブ・デスティニー〜光と闇の統合者〜	アーベル	6,800円	RPG		–
010	未定	サクラ大戦4 〜恋せよ乙女〜	セガ	未定	ADV		–
011	未定	★サクラ大戦 COMPLETE BOX	セガ	未定	ADV		
		2002年春以降					
012	2002年春	エリュシオン〜永遠のサンクチュアリ〜	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
013	2002年春	同窓会2 again & refrain	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
014	2002年春	みずいろ	NECインターチャネル	6,800円	ADV		–
014	2002年春	みずいろ（初回限定版）	NECインターチャネル	7,900円	ADV		–
015	2002年春	Liltherb〜リルハーブ〜	TAKUYO	未定	PUZ		○
016	2002年春	Ring Age（リングエイジ）	TAKUYO	6,800円	RPG	通信	○
017	2002年春	新世紀エヴァンゲリオン　綾波育成計画（仮称）	ブロッコリー	未定	SLG	マウス	○
018	2002年	ミステリート〜不可逆世界の探偵紳士〜	アーベル	未定	ADV		–
		発売日未定					
019	未定	インタールード	NECインターチャネル	6,800円	ADV		○
020	未定	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	6,800円	ADV		–
021	未定	飛龍の拳列伝（仮）	カルチャーブレーン	未定	F・ACT		–
022	未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	4,800円	TAB		–
023	未定	★ナコルル〜あのひとからのおくりもの〜	クールキッズ	未定	ADV		–
024	未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	SLG	VM	–
025	未定	バトルビースター2	スタジオ ワンダーエフェクト	未定	SLG	通信 マイク	○
026	未定	NHL2K2	セガ	未定	SPT		–
027	未定	NFL2K2	セガ	未定	SPT		–
028	未定	NBA2K2	セガ	未定	SPT		–
029	未定	モンスターをつくろう！	セガ	未定	SLG		–
030	未定	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	セガ	未定	SPT		–
031	未定	ロードスター	タイタス	未定	RAC		–
032	未定	Dark Eyes（仮）	ネクステック	未定	RPG	通信	–
033	未定	ちQのトモダチ	ネクステック	3,800円	ETC	通信	○
034	未定	www.サッカー〜参加者募集〜	Happy？	5,800円	SLG		–
035	未定	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	発売元・バンダイ/開発元・カプコン	未定	ACT		–
036	未定	タコのマリネ	マイクロキャビン	未定	PUZ		○

セガが他社ハードに供給するタイトル

プレイステーション2 ※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年1月				
31日	バーチャファイター4	セガ	6,800円	F・ACT	
	2002年2月				
14日	スペースチャンネル5 Part2	セガ	未定	ACT	
未定	スペースチャンネル5	セガ	未定	ACT	
	2002年3月				
7日	サカつく2002 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	セガ/スマイルビット	未定	SLG	
14日	LE MANS 24 HOURS	セガ	未定	RAC	
	2002年春				
2002年春	ROOMANIA#203	セガ	未定	SLG	
2002年春	エアロダンシング4	セガ	未定	SLG	
2002年春	SWITCH	セガ	未定	ADV	
2002年春	シャカっとタンバリン	セガ	未定	ETC	※プレイステーション用
	発売日未定				
未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
未定	HANDRED SWORDS	セガ	未定	SLG	
未定	やきゅつく2002（仮）	セガ	未定	SLG	
未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	
未定	カルドセプトセカンド	セガ	未定	TAB	
未定	サクラ大戦シリーズ	セガ	未定	ADV	
未定	Sega Sports™ NFL2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中
未定	Sega Sports™ NBA2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中

ニンテンドーゲームキューブ ※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2001年12月				
20日	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	6,800円	ACT	GBA用専用ケーブル
	2002年2月				
14日	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	6,800円	SPT	
	発売日未定				
未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
未定	ファンタシースターオンライン（仮）	セガ	未定	RPG	キーボード対応

Xbox ※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2002年2月				
22日	ジェット セット ラジオ フューチャー	セガ	未定	ACT	
	2002年3月				
未定	ガンヴァルキリー	セガ	未定	A・SHT	
未定	sega GT2002（仮）	セガ	未定	RAC	
	発売日未定				
未定	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	未定	SHT	
未定	パンツァードラグーン最新作	セガ	未定	SHT	
未定	ファンタシースターオンライン（仮）	セガ	未定	RPG	
未定	segaGT2002 Apend Disk（仮）	セガ	未定	RAC	
未定	segaGT2002 Online（仮）	セガ	未定	RAC	
未定	Sega Sports™ NFL2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中
未定	Sega Sports™ NBA2K2	セガ	未定	SPT	※国内発売検討中

PC（Windows&Macintosh） ※アンケート記入用No.はありません

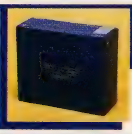
日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応OS
	2001年12月				
20日	ファンタシースターオンライン	セガ	6,800円	RPG	Win98/Me/XP
20日	GetBass	セガ	6,800円	SPT	Win95/98/Me
	2002年1月				
31日	TYPING スペースハリア	セガ	4,800円	ETC	Win95/98/Me/2000
未定	ぱそピコ サンリオピューロランド2（仮）	セガ	5,400円	教育	Win95/98/Me
	2002年				
2002年	セガマリンフィッシング	セガ	7,800円	SPT	Win95/98/Me
2002年	TYPING アウトラン	セガ	未定	ETC	Win95/98/Me/2000
	発売日未定				
未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	未定
未定	ダービーオーナーズクラブオンライン	セガ	未定	SLG	未定
未定	SPORTS JAM	セガ	未定	SPT	Win95/98/Me

ゲームボーイアドバンス ※アンケート記入用No.は各ハード別発売リストにあります

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
	2001年12月				
20日	ソニックアドバンス	セガ	5,800円	ACT	
	2002年3月				
28日	シャイニング・ソウル	セガ	5,800円	RPG	
	2002年春				
未定	プロ野球チームをつくろう！アドバンス	セガ/スマイルビット	未定	SLG	
未定	ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド	セガ	未定	TAB	

【ドリームキャストの対応周辺機器】
アナログ……アスキーミッションスティック
銃……ドリームキャスト・ガン
スティック…アーケードスティック
ツイン……ツインスティック
つりコン……つりコントローラ
ハンドル……レーシングコントローラ
マイク……マイクデバイス
ケーブル……ドリームキャスト・対戦ケーブル
VM……ビジュアルメモリ
振動……ぷるぷるぱっく
BbA……ブロードバンドアダプタ
DD……ドリームキャストダイレクト（セガのネット通販）取り扱いタイトル（http://www.d-direct.ne.jp）
【VGA】○…VGA対応、△…VGA非対応、ー…VGA対応未定

プレイステーション2



※写真はSCPH-30000のパッケージです

PS2本体データ
●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2000年3月4日発売●29,800円（発売時は39,800円）
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

PS2本体値下げで売上増加！　北米も好調！

11月29日、PS2本体が2万9,800円に値下げしたことにより、国内での週間販売台数が前週比の約2倍の10万台に増えたとのこと。一方SCEAによると北米では、Xbox、GCが発売された週（11月17日の週）でも31万台、32万台と、好調に推移。やはり強い！



SCEAはPS2関係で12月中に10億ドルほどの利益を上げる見込み。

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
–	20日	ディジタル・ホームズ	アークシステムワークス	6,800円	ADV	
–	20日	対局麻雀 ネットでロン！	アリカ	6,800円	TAB	通信 HDD
–	20日	ヘルミーナとクルス〜リリーのアトリエ もう一つの物語〜	ガスト	3,980円	ADV	HDD
–	20日	MEGE HITS!シリーズ 鬼武者	カプコン	3,980円	A・ADV	
–	20日	アドベンチャー・オブ・東京ディズニーシー〜失われた宝石の秘密（仮）	コナミ	6,800円	A・ADV	
–	20日	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー	コナミ	6,800円	ACT	
–	20日	実況パワフルプロ野球8決定版	コナミ	6,800円	SPT	
–	20日	ときめきメモリアル3 〜約束のあの場所で〜	コナミ	6,980円	SLG	
–	20日	ときめきメモリアル3 〜約束のあの場所で〜限定版	コナミ	9,800円	SLG	
–	20日	サンライズ英雄譚2	サンライズインタラクティブ	7,800円	RPG	
–	20日	ジャック×ダクスター 旧世界の遺産	SCEJ	5,800円	ACT	
–	20日	MotoGP2	ナムコ	6,800円	RAC	

※『対応など』の欄の②、③は2枚組、3枚組を表します。

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
―	20日	CR熱闘パワプロクン パチってちょんまげ達人	ハックベリー	5,800円	SLG	
―	20日	ボンバーマンカート	ハドソン	5,800円	RAC	
―	22日	ウイニングポスト5	コーエー	6,800円	SLG	
―	27日	TVware 情報革命シリーズ プロアトラス for TV 近畿	アートディンク	4,800円	ETC	HDD
―	27日	TVware 情報革命シリーズ プロアトラス for TV 首都圏	アートディンク	4,800円	ETC	HDD
―	27日	TVware 情報革命シリーズ プロアトラス for TV 全国版	アートディンク	7,800円	ETC	HDD
―	27日	TVware 情報革命シリーズ プロアトラス for TV 東海	アートディンク	4,800円	ETC	HDD
―	27日	マキシモ	カプコン	6,800円	ACT	
―	27日	実況Jリーグパーフェクトストライカー4	コナミ	6,800円	SPT	
―	27日	超！楽しいインターネット"ともだちのわ" TypeOS（モデム同梱版）	SUNSOFT	8,800円	ETC	通信
―	27日	超！楽しいインターネット"ともだちのわ" TypePG（モデム同梱版）	SUNSOFT	8,800円	ETC	通信
―	27日	超！楽しいインターネット"ともだちのわ" ブロードバンド（モデム同梱版）	SUNSOFT	3,800円	ETC	通信 HDD
―	27日	EX億万長者ゲーム	タカラ	5,800円	TAB	
―	27日	シネマサーフィン洋画大全	ビクターインタラクティブソフトウエア	4,800円	ETC	
―	27日	麻雀覇王 雀荘バトル	毎日コミュニケーションズ	2,800円	TAB	
		2002年1月				
―	1日	A列車で行こう2001 パーフェクトセット	アートディンク	6,800円	SLG	HDD
―	1日	NBAライブ2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SPT	
―	1日	グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO	SCEJ	3,200円	RAC	
―	10日	チョロQHG2	タカラ	6,800円	RAC	
―	17日	サンダーストライク：オペレーション フェニックス	アイドス・インタラクティブ	6,800円	SHT	
―	17日	クライマックステニス	コナミ	6,800円	SPT	
―	17日	タイピング真剣勝負 六三四の剣（単体版）	SUNSOFT	4,800円	ETC	
―	17日	タイピング真剣勝負 六三四の剣（キーボード同梱版）	SUNSOFT	7,300円	ETC	
―	17日	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.1 ラブ★スマッシュ！	D3パブリッシャー	2,000円	SPT	
―	17日	最強 東大将棋スペシャル	毎日コミュニケーションズ	2,000円	TAB	
―	24日	マッデン NFL スーパーボウル 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SPT	
―	24日	夜明けのマリコ 2nd Act	SCEJ	2,800円	ETC	
―	24日	★夜明けのマリコ 2nd Act パフォーマンスパック（USBマイク同梱）	SCEJ	4,800円	ETC	
―	24日	エキサイティングプロレス3	ユークス	6,800円	SPT	
―	31日	ウェーブ ラリー	アイドス・インタラクティブ	6,800円	SPT	
―	31日	★グランディア エクストリーム（限定版）	エニックス	9,800円	RPG	
―	31日	グランディア エクストリーム	エニックス	7,800円	RPG	
―	31日	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	6,800円	SPT	
―	31日	バーチャファイター4	セガ	6,800円	F・ACT	
―	31日	ワイルドアームズ アドヴァンスド サード	SCEJ	5,800円	RPG	
―	31日	ワイルドアームズ アドヴァンスド サード プレミアムBOX（初回限定版）	SCEJ	8,800円	RPG	
―	31日	プラレール～夢がいっぱい！プラレールで行こう！～	トミー	6,800円	SLG	
―	31日	ラ・ピュセル～光の聖女伝説～（通常版）	日本一ソフトウェア	6,800円	S・RPG	
―	31日	ラ・ピュセル～光の聖女伝説～（限定版）	日本一ソフトウェア	7,800円	S・RPG	
―	31日	ベレッタM92FSターゲット	ホリ	9,800円	周辺機器	
―	下旬	Gauntlet Dark Legacy（ガントレット ダーク レガシー）	ミッドウェイ	6,800円	ACT	
―	下旬	Ready 2 Rumble Boxing Round 2（レディ トゥ ランブル ボクシング ラウンド2）	ミッドウェイ	6,800円	SPT	
―	未定	三國志Ⅷ	コーエー	9,800円	SLG	
―	未定	BRAVO MUSIC（ブラボーミュージック） エクストラエディション	SCEJ	未定	ACT	
―	未定	山佐Digiワールド2 LCDエディション	ヤマサエンタテイメント	6,800円	SLG	
―	未定	ターザン フリーライド	ユービーアイソフト	6,800円	A・ADV	
		2002年2月				
037	7日	SSX TRICKY（エスエスエックス トリッキー）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円	SPT	
038	7日	NHL 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SPT	
039	7日	★スマッシュコート プロトーナメント	ナムコ	6,800円	SPT	
040	14日	AGE OF EMPIRES Ⅱ THE AGE OF KINGS	コナミ	6,800円	SLG	通信 HDD
004	14日	スペースチャンネル5 Part2	セガ	6,800円	A・ADV	
041	21日	グランディアⅡ	エニックス	6,800円	RPG	
042	21日	鉄1～電車でバトル！～WORLD GRAND PRIX	シスコンエンタテイメント	3,800円	RAC	
043	28日	ソウルリーバー2（仮）	アイドス・インタラクティブ	未定	A・ADV	
044	28日	いただきストリート3 億万長者にしてあげる！～家庭教師つき！～	エニックス	未定	TAB	
045	28日	RPGツクール5	エンターブレイン	7,800円	ETC	
―	28日	★eb！USBコンパクトキーボード	エンターブレイン	3,500円	周辺機器	
046	28日	永世名人 通信将棋倶楽部	コナミ	6,800円	TAB	通信
047	28日	ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志	ナムコ	7,800円	RPG	
047	28日	ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志 限定版	ナムコ	12,800円	RPG	
048	上旬	侍～SAMURAI～	スパイク	未定	A・ADV	
049	未定	最終電車	ヴィジット	5,800円	ADV	
050	未定	★三國志戦記	コーエー	6,800円	SLG	
051	未定	スペースチャンネル5	セガ	未定	ACT	
052	未定	デュアルハーツ	SCEJ	未定	A・ADV	
053	未定	リーヴェルファンタジア ～マリエルと妖精の物語～	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定	RPG	
		2002年3月				
054	7日	鬼武者2	カプコン	未定	A・ADV	
055	7日	サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6,800円	SLG	
056	14日	ル・マン 24アワーズ	セガ	6,800円	RAC	
057	上旬	リアルバスフィッシング トップアングラー	シムス	5,800円	SPT	
058	下旬	鉄拳4	ナムコ	未定	F・ACT	
059	未定	剣豪2	元気	未定	ACT	
060	未定	幻想水滸伝Ⅲ	コナミ	未定	RPG	
061	未定	キングダム ハーツ	スクウェア	未定	RPG	
062	未定	日米間プロ野球 FINAL LEAGUE	スクウェア	未定	SPT	
063	未定	EX人生ゲーム	タカラ	6,800円	TAB	
064	未定	スーパーロボット大戦IMPACT	バンプレスト	7,980円	S・RPG	
065	未定	スーパーロボット大戦IMPACT（限定版）	バンプレスト	9,980円	S・RPG	
		2002年4月				
066	未定	絶体絶命都市	アイレムソフトウェアエンジニアリング	6,800円	A・ADV	
067	未定	★GALERIANS：ASH	エンターブレイン	6,800円	A・ADV	
		2002年6月				
068	未定	★ルームメイト・麻美－おくさまは女子高生－	データム・ポリスター	6,800円	ADV	
		今冬				
069	今冬	LEVEL DIVE レベルダイヴ	エニックス	未定	A・ADV	
070	今冬	スタントGP	タイタスジャパン	5,800円	RAC	
		2002年春以降				
071	2002年春	GENERATION of CHAOS NEXT～失われし絆～	アイディアファクトリー	6,800円	S・RPG	
072	2002年春	E.O.E. －崩壊の前夜－（仮）	アイドス・インタラクティブ	未定	A・ADV	
073	2002年春	コマンドス2（仮）	アイドス・インタラクティブ	未定	SLG	
074	2002年春	チキチキマシン猛レース～ブラック魔王&ケンケン～	インフォグラムハドソン	6,800円	RAC	
075	2002年春	Kanon（カノン）	NECインターチャネル	6,800円	ADV	
076	2002年春	BLACK／MATRIXⅡ	NECインターチャネル	未定	S・RPG	
077	2002年春	PROJECT FIFA ワールドカップ～それなら君が代表監督～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SLG	
078	2002年春	Auto Modellista	カプコン	未定	RAC	
079	2002年春	GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	カプコン	未定	SHT	
080	2002年春	ジョジョの奇妙な冒険 第5部（仮）	カプコン	未定	ACT	
081	2002年春	封神演義2	コーエー	6,800円	RPG	
082	2002年春	キーボードマニアⅡ 2ndMIX&3rdMIX	コナミ	未定	SLG	
083	2002年春	実況GⅠステイブル2（仮）	コナミ	未定	SLG	
084	2002年春	ときめきメモリアル Girl's Side	コナミ	未定	SLG	
085	2002年春	サイヴァリア コンプリートエディション	サクセス	未定	SHT	
086	2002年春	箱庭鉄道～ブルートレイン・特急編～	サクセス	未定	SLG	
087	2002年春	レーシングコンストラクション まげる・つける・はしーる 俺☆デッドヒート	サクセス	未定	ETC	HDD
088	2002年春	機甲武装 Gブレイカー 第三次クラウディア大戦（仮）	サンライズインタラクティブ	6,800円	SLG	
089	2002年春	機甲武装 Gブレイカー レジェンド オブ クラウディア	サンライズインタラクティブ	6,800円	ACT	
090	2002年春	ファイナルファンタジーXI	スクウェア	未定	RPG	通信 HDD
091	2002年春	エアロダンシング4	セガ	未定	SLG	
092	2002年春	SWITCH	セガ	未定	ADV	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年春以降				
093	2002年春	ROOMMANIA＃203	セガ	未定	SLG	
094	2002年春	ポポロクロイス～はじまりの冒険～	SCEJ	未定	RPG	
095	2002年春	ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国	タイトー	未定	RPG	
096	2002年春	ジェットでGO！2	タイトー	未定	SLG	
097	2002年春	アルペンレーサー3	ナムコ	未定	RAC	
098	2002年春	ARMORED CORE 3	フロム・ソフトウェア	未定	ACT	
099	2002年春	SpyHunter	ミッドウェイ	未定	ACT	
100	2002年夏	★プロジェクト・ミネルヴァ	D3パブリッシャー	未定	SLG	
101	2002年秋	金鉱脈発見ゲーム 一発千金！（仮）	ファブコミュニケーションズ	未定	SLG	
102	2002年	ESPN NBA 2Night 2002	コナミ	6,800円	SPT	
103	2002年	キング オブ コロシアム（仮）	スパイク	未定	SPT	
104	2002年	ライディングスピリッツ	スパイク	未定	RAC	
105	2002年	ドリフトチャンプ	ハドソン	未定	RAC	
106	2002年	BX（ビー・クロス）	ハドソン	未定	ACT	
107	2002年	SHADOW TOWER～ABYSS（シャドウタワー アビス）	フロム・ソフトウェア	未定	RPG	
		発売日未定				
108	未定	A列車で行こう2002（仮）	アートディンク	未定	SLG	通信
109	未定	A列車で行こう2003（仮）	アートディンク	未定	SLG	通信
110	未定	おかお拝借♪ とりこみ天国	アイディアファクトリー	5,800円	ACT	
111	未定	GUN=HEARTS（ガンハーツ）	アイディアファクトリー	6,800円	ACT	
112	未定	フリントストーン ビバ！ロックベガス ハチャメチャカーレース	アイディアファクトリー	5,800円	RAC	
113	未定	ハーディー・ガーディー（仮）	アイドス・インタラクティブ	未定	PUZ	
114	未定	プロジェクト・エデン	アイドス・インタラクティブ	未定	A・ADV	
115	未定	AI囲碁2001（仮）	アイフォー	未定	TAB	
116	未定	AI将棋2001（仮）	アイフォー	未定	TAB	
117	未定	AI麻雀2001（仮）	アイフォー	未定	TAB	
118	未定	WAR JUDGMENT（ウォージャッジメント）（仮）	アルゼ	未定	TAB	
119	未定	THE SPLIZER（スプライザー）（仮）	アルゼ	未定	A・ADV	
120	未定	3Dリアル・ドライブ（仮）	ヴィアール・ワン	未定	SLG	
121	未定	聖霊機ライブレード2（仮）	ウィンキーソフト	未定	未定	
122	未定	峠のバトル（仮）	エクゼコ・デベロップメント	未定	RAC	
123	未定	スターオーシャン3 Till The End Of Time	エニックス	未定	RPG	
124	未定	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定	RPG	
125	未定	徹萬 免許皆伝（てつまん めんきょかいでん）（仮）	加賀テック	未定	TAB	
126	未定	ビルバク	角川書店	3,980円	PUZ	
127	未定	クロックタワー3	カプコン	未定	ADV	
128	未定	PRIDE（仮）	カプコン	未定	SPT	
129	未定	クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	6,800円	PUZ	
130	未定	戦國麻雀「兵」	カルチャーブレーン	5,800円	TAB	
131	未定	ぬいペッツ カフェ	カルチャーブレーン	6,800円	SLG	
132	未定	決戦3（仮）	コーエー	未定	SLG	
133	未定	ゼルドナーシルト2（仮）	コーエー	未定	S・RPG	
134	未定	サイバー雀荘 東風荘エディション（仮）	コナミ	未定	TAB	通信
135	未定	Frogger The Great Quest（仮）	コナミ	未定	ACT	
136	未定	通信上海（仮）	SUNSOFT	未定	PUZ	通信
―	未定	USBキーボード（仮）	SUNSOFT	未定	周辺機器	
137	未定	1 on 1 Government（ワンオンワン ガバメント）	ジョルダン	未定	SPT	
138	未定	WRC（仮）	スパイク	未定	RAC	
139	未定	WSC	スパイク	未定	RAC	
140	未定	爆走デコトラ伝説3 ～男花道夢浪漫～	スパイク	未定	RAC	
141	未定	ファイヤープロレスリング最新作（仮）	スパイク	未定	SPT	
142	未定	ハイパーツアー	スリーディ	5,800円	SLG	
143	未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
144	未定	カルドセプト セカンド	セガ	未定	TAB	
145	未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	
146	未定	サクラ大戦シリーズ	セガ	未定	ADV	
147	未定	ハンドレッドソード	セガ	未定	SLG	
148	未定	やきゅつく2002（仮）	セガ	未定	SLG	
149	未定	パーフェクトゴルフ3（仮）	セタ	未定	SPT	
150	未定	ふたりのFANTAVISION	SCEJ	未定	PUZ	
151	未定	ポイニーポイン	SCEJ	5,800円	ACT	
152	未定	トップガン	タイタスジャパン	未定	SHT	
153	未定	ロータスチャレンジ	タイタスジャパン	未定	RAC	
154	未定	ロボコップ	タイタスジャパン	未定	ACT	
155	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定	TAB	
156	未定	Kunai（仮）	テクモ	未定	ACT	
157	未定	AXIS	ナムコ	未定	未定	
158	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
159	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
160	未定	宇宙戦艦ヤマト イスカンダルへの追憶	バンダイ	未定	ADV	
161	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定	ACT	
162	未定	F-1（仮）	ビデオシステム	未定	RAC	
163	未定	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	未定	ADV	
164	未定	ワールド・ネバーランド3（仮）	リバーヒルソフト	未定	SLG	
165	未定	ソウルサーフィン（仮）	童	未定	ACT	

プレイステーション



※写真はPS Oneのパッケージです。

PS本体データ
- ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1994年12月3日発売
- ●9,980円(発売時は39,800円)
- ●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

PS2本体値下げで売上増加！ 北米も好調！

すっかりPS2本体も定着しつつある今のゲーム市場。今年一年「GT3」「FFX」「メタルギア2」などの良質ソフト群でかなりの盛り上がりを見せ、年末商戦でもますます売れ行きが期待できるPS2のソフト群。そんななか、元祖PSこと「PS One」のほうでも古き良き名作がこの年末に蘇る。「ゼノギアス」「FFⅦ」「FFタクティクス」などなど、どれもPSを引っ張ってきたスクウェアの名作群だ。

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
―	20日	クイズ$ ミリオネア	アイドス・インタラクティブ	4,800円	QIZ	
―	20日	ジェットコプター・エックス	アクアシステム	4,980円	ACT	
―	20日	ゴエモン 新世代襲名！	コナミ	5,800円	ACT	
―	20日	実況パワフルプロ野球2001決定版	コナミ	5,800円	SPT	
―	20日	SuperLite 3in1シリーズ クイズ集	サクセス	2,800円	QIZ	
―	20日	SuperLite 3in1シリーズ クロスワード集	サクセス	2,800円	PUZ	
―	20日	SuperLite 3in1シリーズ 釣りゲーム集	サクセス	2,800円	SPT	
―	20日	必殺パチンコステーションSP3	SUNSOFT	4,800円	SLG	
―	20日	ゼノギアス（PSone Books）	スクウェア	2,500円	RPG	
―	20日	チョコボレーシング（PSone Books）	スクウェア	2,500円	RAC	
―	20日	ファイナルファンタジーⅦインターナショナル（PSone Books）	スクウェア	3,500円	RPG	
―	20日	ファイナルファンタジータクティクス（PSone Books）	スクウェア	2,500円	S・RPG	
―	20日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.79 THE 四川省	D3パブリッシャー	1,500円	PUZ	
―	20日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.80 THE 陣取り～ヴォルフィード 1500～	D3パブリッシャー	1,500円	ETC	
―	20日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.81 THE 恋愛アドベンチャー ～おかえりっ！～	D3パブリッシャー	1,500円	ADV	
―	20日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.83 THE ウェイクボード ～バーストリック ウェイクボーディング!!～	D3パブリッシャー	1,500円	SPT	
―	20日	NICE PRICEシリーズ Vol.3「花札&カードゲーム」	デジキューブ	2,200円	TAB	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
―	20日	ダイエット入門セット（ハッピージョギング in Hawaii ステッパー同梱版）	トワイライトエクスプレス	9,800円	ETC	
―	20日	マール王国の人形姫（PSone Books）	日本一ソフトウェア	1,800円	RPG	
―	20日	リトルプリンセス マール王国の人形姫2（PSone Books）	日本一ソフトウェア	1,800円	RPG	
―	20日	SIMPLE キャラクター 2000 シリーズ Vol.05 ハイスクール奇面組 THE テーブルホッケー	バンダイ	2,000円	TAB	
―	20日	Major Wave シリーズ マリオネットカンパニー2 Chu！	マイクロキャビン	1,500円	ADV	
―	27日	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT VOL.3	SUNSOFT	1,500円	ACT	
―	27日	飛んで！飛んで！ダイエット	トワイライトエクスプレス	3,500円	ACT	
―	27日	スマッシュコート（PSone Books）	ナムコ	1,800円	SPT	
―	27日	HEIWA Parlor！PRO ブンドリキングスペシャル	日本テレネット	5,200円	SLG	
―	27日	犬夜叉	バンダイ	5,800円	RPG	
―	下旬	どこでもハムスター ぴっ！クリック探検隊	ベック	3,800円	ADV	
		2001年内				
420	2001年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	5,800円	ADV	
421	2001年	HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	4,800円	S・RPG	
		2002年1月				
―	1日	ARMORED CORE MASTER OF ARENA（PSone Books）	フロム・ソフトウェア	1,800円	SLG	
―	1日	KING'S FIELD III（PSone Books）	フロム・ソフトウェア	1,800円	RPG	
―	17日	ぽっきり1400 ヴィジランテ8	シスコンエンタテイメント	1,400円	ACT	
―	17日	ぽっきり1400 G・T・A	シスコンエンタテイメント	1,400円	ACT	
―	17日	スロッターマニア2 超熱30φ！ハナハナ&キンバリー&ハイシオ	ドラート	5,800円	SLG	
―	17日	Major Wave シリーズ エンジェル・ブレード	ハムスター	1,500円	S・RPG	
―	17日	Major Wave シリーズ ザ・放送局 サテライTV	ハムスター	1,500円	SLG	
―	24日	SuperLite 3in1シリーズ アーケードクラシック集	サクセス	2,800円	ACT	
―	24日	SuperLite 3in1シリーズ おえかきパズル集	サクセス	2,800円	PUZ	
―	24日	SuperLite 3in1シリーズ ナンクロ集	サクセス	2,800円	PUZ	
―	24日	SuperLite 3in1シリーズ ボードゲーム集	サクセス	2,800円	TAB	
―	24日	スーパープライスシリーズ「花札」	セレン	950円	TAB	
―	24日	スーパープライスシリーズ「ブロック&スイッチ」	セレン	950円	PUZ	
―	24日	スーパープライスシリーズ「リバーシ」	セレン	950円	TAB	
―	24日	NICE PRICEシリーズ Vol.5「チェス&リバーシ」	デジキューブ	2,200円	TAB	
―	24日	NICE PRICEシリーズ Vol.6「クイズDEバトル」	デジキューブ	2,200円	QIZ	
―	31日	beatmania 6th MIX＋CORE REMIX	コナミ	5,800円	SLG	
―	31日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.84 THE イントロクイズ	D3パブリッシャー	1,500円	ETC	
―	31日	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.85 THE 戦国武将 ～天下統一の野望～	D3パブリッシャー	1,500円	SLG	
―	31日	ZOIDS2 ヘリック共和国vsガイロス帝国	トミー	5,800円	SLG	
―	31日	★ソウルエッジ（PSone Books）	ナムコ	1,800円	F・ACT	
―	31日	Tales of Fandom Vol.1（テイルズ オブ ファンダム Vol.1）	ナムコ	3,800円	ETC	
―	31日	ゆきんこ☆ばぁにんぐ	プリンセスソフト	6,800円	ADV	
―	31日	★バーチャファイター4スティック	ホリ	3,980円	周辺機器	
166	下旬	SLOT！PRO3～ジャグラースペシャル～	日本テレネット	5,200円	SLG	
167	未定	どこまでも青く…。	キッド	6,800円	ADV	
168	未定	どこまでも青く…。 初回限定版（ラジオCD同梱）	キッド	6,800円	ADV	
169	未定	GROOVE ADVENTURE RAVE ～悠久の絆～	コナミ	5,800円	RPG	
170	未定	NICE PRICEシリーズ Vol.4「ビリヤード・キング」	デジキューブ	2,200円	TAB	
		2002年2月				
171	7日	首都高バトルR（PSone Books）	元気	1,800円	RAC	
172	7日	玉繭物語（PSone Books）	元気	1,800円	RPG	
173	7日	BELTLOGGER9（PSone Books）	元気	1,800円	SHT	
174	7日	マーシャルビート（専用コントローラ同梱）	コナミ	12,800円	ACT	
175	14日	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT VOL.4	SUNSOFT	1,500円	ACT	
176	14日	ぽっきり1400 ヴィジランテ8～セカンドバトル～	シスコンエンタテイメント	1,400円	ACT	
177	14日	ぽっきり1400 シーブ	シスコンエンタテイメント	1,400円	ACT	
178	14日	チョコレート♪キッス	デジキューブ	3,800円	ADV	
179	14日	★R4－RIDGE RACER TYPE4－（PSone Books）	ナムコ	1,800円	RAC	
180	28日	ミルキィ・シーズン	キッド	6,800円	ADV	
		2002年2月				
181	28日	ハムスター倶楽部－i（愛）	ジョルダン	4,800円	SLG	
182	28日	Major Wave シリーズ 日本一麻雀 創龍	ハムスター	1,500円	TAB	
183	下旬	SHADOW AND SHADOW	プリンセスソフト	未定	ADV	
184	未定	キッズステーション くまのプーさん 森のきょうしつ	アトラス	3,800円	ETC	
184	未定	キッズステーション くまのプーさん 森のきょうしつ（マウスコントローラセット）	アトラス	5,800円	ETC	
185	未定	キッズステーション くまのプーさん 森のともだち	アトラス	3,800円	ETC	
186	未定	キッズステーション ミッキー&ミニーのマジカルキッチン	アトラス	3,800円	ETC	
186	未定	キッズステーション ミッキー&ミニーのマジカルキッチン（マウスコントローラセット）	アトラス	5,800円	ETC	
187	未定	最終電車（再廉価版）	ヴィジット	800円	ADV	
188	未定	ミニモニ。ダイスdeぴょん！（仮）	コナミ	未定	TAB	
189	未定	NICE PRICEシリーズ Vol.7「ピンボール（仮）」	デジキューブ	2,200円	TAB	
190	未定	NICE PRICEシリーズ Vol.8「ボウリング（仮）」	デジキューブ	2,200円	SPT	
		2002年3月				
191	7日	もっとトランプしようよ！iモードでグランプリ	ピュアサウンド	3,980円	TAB	
192	14日	運動不足解消 パンチdeダイエット	トワイライトエクスプレス	3,800円	ACT	
193	未定	真・女神転生II	アトラス	4,800円	RPG	
194	未定	★王子さまLv1	キッド	5,800円	RPG	
195	未定	星のまほろば	ジョルダン	5,800円	ADV	
196	未定	From TV animation ONE PIECE グランドバトル！2	バンダイ	未定	F・ACT	
		今冬				
197	今冬	東京魔人學園外法帖（通常版）	アスミック・エースエンタテインメント	6,800円	ADV	
197	今冬	東京魔人學園外法帖（特別初回限定版）	アスミック・エースエンタテインメント	9,800円	ADV	
198	今冬	ラブ・ゲーム わいわいテニス プラス	ハムスター	3,800円	SPT	
199	今冬	SIMPLE キャラクター 2000 シリーズ Vol.06 ど根性ガエル THE 麻雀	バンダイ	2,000円	TAB	
		2002年春				
200	2002年春	X-MEN MUTANT ACADEMY 2	サクセス	未定	F・ACT	
201	2002年春	SuperLite 1500 シリーズ アサルトソルジャー	サクセス	1,500円	SHT	
202	2002年春	シャカっとタンバリン！	セガ	未定	ACT	
203	2002年春	あいのり	テクモ	未定	ETC	
204	2002年春	Major Wave シリーズ The鬼退治～目指せ！二代目桃太郎～	ハムスター	1,500円	TAB	
205	2002年春	Major Wave シリーズ どきどきシャッターチャンス～恋のパズルを組み立てて～	ハムスター	1,500円	ADV	
		発売日未定				
206	未定	なげっと～激録！ブルブル商店街～（仮）	アクティアート	未定	ACT	
207	未定	真・女神転生 if…	アトラス	未定	RPG	
208	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	5,980円	S・RPG	
209	未定	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	6,800円	ADV	
210	未定	バーチャル飛龍の拳DASH	カルチャーブレーン	1,500円	F・ACT	
211	未定	本格対戦将棋「聖」HIJIRI	カルチャーブレーン	1,500円	TAB	
212	未定	ARKS1000 ～目指せ！究極の召喚士～（仮）	クレフインベンション	未定	ADV	
213	未定	私立鳳凰学園三年純真組	J・ウイング	3,800円	SLG	
214	未定	私立鳳凰学園 SWEET HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
215	未定	私立鳳凰学園 NATURAL HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
216	未定	私立鳳凰学園 PURE HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
217	未定	バーチャルリモコン（ヘリパートI）	スリーディ	5,800円	SLG	
218	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PUZ	
219	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド（仮）	Tears	未定	ADV	
220	未定	LOVE GAME'S PLUS ～かなり対戦テニス～	Tears	未定	SPT	
221	未定	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.82 THE 潜水艦	D3パブリッシャー	1,500円	ACT	
222	未定	テニス大好き！	トンキンハウス	未定	SPT	
223	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPT	
224	未定	LEGO（r） レゴ（r）のせかい	バンダイ	3,800円	ETC	
225	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5,800円	SLG	
226	未定	パカパカパッションスペシャル	プロデュース	4,800円	ETC	
227	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	3,800円	SHT	

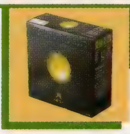


ニンテンドーゲームキューブ

※写真はバイオレットカラーのパッケージです
※ほかにオレンジとブラックがあります

GC本体データ
- 任天堂●2001年9月14日発売
- 25,000円
- 同梱物／コントローラ（×1）、ACアダプタ 印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
―	14日	どうぶつの森＋	任天堂	6,800円	ETC	
―	20日	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	6,800円	ACT	
―	27日	SSX TRICKY（エスエスエックス トリッキー）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5,800円	SPT	
		2002年1月				
―	31日	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	6,800円	SPT	
		2002年2月				
228	14日	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	6,800円	SPT	
229	22日	動物番長	任天堂	6,800円	ACT	
		2002年3月				
230	15日	巨人のドシン（仮）	任天堂	6,800円	未定	
231	22日	バイオハザード	カプコン	未定	A・ADV	
		2002年5月				
232	未定	コロコロカービィ2（仮）	任天堂	未定	ACT	
		今冬				
233	今冬	STAR WARS ROGUE LEADER：ROGUE SQUADRON II（仮）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円	SHT	
234	今冬	RUNE	フロム・ソフトウェア	6,800円	RPG	
		2002年春以降				
235	2002年春	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	任天堂	未定	A・ADV	
236	2002年春	ボンバーマンジェネレーション	ハドソン	未定	ACT	
237	2002年夏	エターナルダークネス 招かれた13人（仮）	任天堂	6,800円	ADV	
238	2002年夏	マリオサンシャイン（仮）	任天堂	未定	ACT	
239	2002年夏	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	未定	F・ACT	
240	2002年冬	峠バトル（仮）	元気	未定		
241	2002年末	ゼルダの伝説GC（仮）	任天堂	未定	RPG	
242	2002年	★GROOVE ADVENTURE RAVE（仮）	コナミ	未定	ACT	
243	2002年	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	未定	F・ACT	
244	2002年	ゴールド☆マウンテン	フロム・ソフトウェア	未定	RPG	
		発売日未定				
245	未定	バイオハザード0	カプコン	未定	A・ADV	
246	未定	バイオハザード 2	カプコン	未定	A・ADV	
247	未定	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン	未定	A・ADV	
248	未定	バイオハザード 4（仮）	カプコン	未定	A・ADV	
249	未定	バイオハザード CODE：Veronica 完全版	カプコン	未定	A・ADV	
250	未定	バットマン ダークトゥモロー（仮）	ケムコ	未定	ACT	
251	未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
252	未定	ファンタシースターオンライン（仮）	セガ	未定	RPG	
158	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
159	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
253	未定	1080° GC	任天堂	未定	SPT	
254	未定	ディズニーズ ミッキー（仮）	任天堂	未定	未定	
255	未定	ドンキーコングレーシング（仮）	任天堂	未定	RAC	
256	未定	メトロイドプライム（仮）	任天堂	未定	ACT	



Xbox

※写真は北米版のものです。

Xbox本体データ
- マイクロソフト
- 2002年2月22日発売予定
- 価格未定
- 同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年2月				
257	22日	幻魔 鬼武者	カプコン	未定	A・ADV	
258	22日	エアフォースデルタII	コナミ	未定	SHT	
259	22日	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	未定	ADV	
260	22日	ジェット セット ラジオ フューチャー	セガ	6,800円	ACT	
261	22日	DOUBLE-S.T.E.A.L（ダブル・スティール）	BUNKASHA GAMES	未定	ACT	
262	未定	トランスワールド サーフ	インフォグラムハドソン	未定	SPT	
263	未定	RUNEBRID	TAKUYO	未定	S・RPG	
		2002年3月				
264	未定	ガンヴァルキリー	セガ	未定	SHT	
265	未定	segaGT2002（仮）	セガ	未定	RAC	
		2002年春以降				
266	2002年春	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	未定	RPG	
267	2002年春	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	未定	F・ACT	
268	2002年春	ファントムクラッシュ（仮）	元気	未定	SHT	
269	2002年春	イノセントティアーズ	広美	未定	S・RPG	
270	2002年春	信長の野望・嵐世記	コーエー	未定	SLG	
271	2002年春	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	未定	SLG	
272	2002年春	★ビストロ・きゅーぴっと スペシャルボックス（仮）	サクセス	未定	SLG	
273	2002年春	マジデスファイト！	TAKUYO	未定	ACT	
		2002年春以降				
274	2002年春	MASTER SLAVE	TAKUYO	未定	RPG	
275	2002年春	デッド オア アライブ 3	テクモ	未定	F・ACT	
276	2002年春	メタルダンジョン	パンサーソフトウェア	未定	RPG	HDD
277	2002年春	格闘超人	マイクロソフト	未定	F・ACT	
278	2002年春	Jockey's Road	マイクロソフト	未定	RPG	
279	2002年春	天空－Tenku－	マイクロソフト	未定	ACT	
280	2002年春	ねずみくす	マイクロソフト	未定	ACT	
281	2002年春	HALO	マイクロソフト	未定	ADV	
282	2002年春	Project Gotham	マイクロソフト	未定	RAC	
283	2002年春	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	未定	ACT	
284	2002年春	式神の城	メディアクエスト	未定	SHT	
285	2002年春	ミスト III：エグザイル	メディアクエスト	未定	ADV	
286	2002年	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	未定	TAB	
287	2002年	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	未定	S・RPG	
288	2002年	叢－MURAKUMO－	フロム・ソフトウェア	未定	ACT	
289	2002年	Style Laboratory	ライツ	未定	SLG	
		発売日未定				
290	未定	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	アスク	未定	SPT	
291	未定	真・女神転生 On Line（仮）	アトラス	未定	RPG	通信
292	未定	ディノクライシス(仮)	カプコン	未定	A・ADV	
293	未定	ブレイン・ボックス(仮)	カプコン	未定	ACT	
294	未定	斬 歌舞伎	元気	未定	F・ACT	
295	未定	紅の海（仮）	コーエー	未定	RPG	
296	未定	ESPN Winter X Games Snowboarding 2002（仮）	コナミ	未定	SPT	
297	未定	★実況ワールドサッカー2002	コナミ	未定	SPT	
298	未定	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	未定	SPT	
299	未定	THE HOUSE OF THE DEAD3	セガ	未定	SHT	
300	未定	segaGT2002 Apend Disk（仮）	セガ	未定	RAC	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		発売日未定				
301	未定	segaGT2002 Online（仮）	セガ	未定	RAC	
302	未定	パンツァードラグーン最新作	セガ	未定	SHT	
252	未定	PHANTASY STAR ONELINE	セガ	未定	RPG	
158	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定	F・ACT	
304	未定	タイトル未定	ナムコ	未定	A・ADV	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		発売日未定				
305	未定	デッド トゥ ライツ（仮）	ナムコ	未定	A・ADV	
306	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	RAC	
307	未定	キングダムアンダーファイアⅡ	パンタグラム	未定	SLG	
308	未定	レリクス	ボーステック	未定	ADV	
309	未定	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	未定	ADV	

ゲームボーイアドバンス



※写真は通常パッケージのものです
※このほかにKOFバージョンなどがあります

GBA本体データ
- ●任天堂
- ●2001年3月21日発売
- ●9,800円
- ●同梱物／単三乾電池、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
318	14日	ロックマン エグゼ2	カプコン	4,800円	ACT	
319	14日	SK8 Tony Hawk's PROSKATER2	サクセス	5,800円	SPT	
320	14日	上海アドバンス	SUNSOFT	4,800円	PUZ	
321	14日	スーパーマリオアドバンス2	任天堂	4,800円	ACT	
322	14日	サンサーラナーガ1×2	ビクターインタラクティブソフトウエア	4,980円	RPG	
323	20日	ESPN Witer X Games Snowboarding 2002	コナミ	5,800円	SPT	
324	20日	エキサイティング バス	コナミ	5,800円	SPT	通信
325	20日	烈火の炎－THE GAME－	コナミ	5,800円	F・ACT	
326	20日	ソニック アドバンス	セガ	5,800円	ACT	
327	20日	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス～不思議のダンジョン～	チュンソフト／エニックス	5,980円	RPG	
328	21日	機動天使エンジェリックレイヤー みさきと夢の天使達	エポック社	5,500円	RPG	
329	21日	ブレスオブファイアⅡ－使命の子－	カプコン	4,800円	RPG	
330	21日	ピンキーモンキータウン	スターフィッシュ	4,800円	ETC	
331	21日	スーパーパズルボブルアドバンス	タイトー	4,800円	PUZ	
332	21日	MUTSU（ムツ ウォータールーパー）	トミー	5,200円	SLG	
333	21日	鉄拳アドバンス	ナムコ	5,300円	F・ACT	
334	21日	ウィザードリィ サマナー	メディアリング	5,800円	RPG	
335	21日	ドナルドダック アドバンス	ユービーアイソフト	5,300円	ACT	
336	27日	スィートクッキーパイ	カルチャーブレーン	4,980円	ADV	
337	28日	グランボ	カプコン	5,300円	RPG	
338	28日	SLOT！PROアドバンス～宝船&大江戸桜吹雪2～	日本テレネット	4,800円	SLG	
339	未定	シンデレラGBA	カルチャーブレーン	未定	SLG	
		2002年1月				
340	1日	ザ・キング・オブ・ファイターズ EX～NEO BLOOD～	マーベラスエンターテイメント	5,800円	F・ACT	
－	1日	ザ・キング・オブ・ファイターズ EX～NEO BLOOD～（ゲームボーイアドバンス本体KOF仕様クリアブラックハードセット）	マーベラスエンターテイメント	15,600円	F・ACT	
341	11日	パックマンコレクション	ナムコ	3,800円	ETC	
342	17日	スナップキッズ	エニックス	5,980円	RPG	
343	17日	グラディウスジェネレーション	コナミ	5,800円	SHT	
344	24日	幽霊屋敷の二十四時間	グローバル・A・エンタテインメント	4,800円	ETC	
345	25日	ギルティギア ゼクス アドバンスエディション	サミー	5,800円	F・ACT	
346	25日	トマトアドベンチャー	任天堂	4,800円	RPG	
347	31日	アニマルマニアどきどき相性チェック（仮）	コナミ	5,800円	ETC	
348	31日	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	5,800円	SPT	
349	下旬	徹萬アドバンス～免許皆伝シリーズ	加賀テック	4,800円	TAB	
		2002年2月				
350	7日	ボンバーマンMAX2 ボンバーマンバージョン	ハドソン	4,800円	ACT	
351	7日	ボンバーマンMAX2 マックスバージョン	ハドソン	4,800円	ACT	
352	8日	BLACK BLACK～ブラブラ～	カプコン	4,800円	RPG	
353	14日	CLIMAX TENNIS ポケット（仮）	コナミ	5,800円	SPT	
354	22日	どーもくんの不思議てれび（仮）	任天堂	4,800円	ACT	
355	28日	ゴエモンニューエイジ出動！	コナミ	5,800円	ACT	
356	未定	Jリーグポケット2	コナミ	未定	SLG	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2002年3月				
357	1日	沈黙の遺跡～エストポリス外伝～	タイトー	未定	RPG	
358	28日	SHINING SOUL（シャイニング・ソウル）	セガ	5,800円	RPG	
359	上旬	カエルBバック	角川書店	5,800円	RPG	
360	未定	ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営！～	スパイク	未定	SPT	
361	未定	闘魂烈伝アドバンス	トミー	5,800円	F・ACT	
362	未定	とっとこハム太郎3（仮）	任天堂	4,800円	ADV	
363	未定	妖怪道（仮）	フウキ	5,200円	RPG	
364	未定	ルナ～レジェンド～	メディアリング	未定	RPG	
		2002年4月				
365	未定	でじこミュニケーション	ブロッコリー	未定	ETC	
		今冬				
366	今冬	ストリートファイターZERO3↑(アッパー)	カプコン	4,800円	F・ACT	
367	今冬	ファイアーエムブレム 封印の剣	任天堂	4,800円	SLG	
		2002年春以降				
368	2002年春	ブレンダーブロス	インフォグラムハドソン	5,200円	ACT	
369	2002年春	★ドラえもん ボードゲーム（仮）	エポック社	未定	TAB	
370	2002年春	★実戦パチスロ必勝法！獣王アドバンス（仮）	サミー	未定	SLG	
371	2002年春	★フォーメーションサッカー2002～めざせ！ワールドカップ～	スパイク	未定	SPT	
372	2002年春	The Pinball of The Dead	セガ	未定	TAB	
373	2002年春	プロ野球チームをつくろう！アドバンス	セガ／スマイルビット	未定	SLG	
374	2002年春	黒ひげの くるっとジントリ	トミー	4,800円	PUZ	
375	2002年春	黒ひげのゴルフしようよ	トミー	4,800円	SPT	
376	2002年春	黄金の太陽～失われし時代～（仮）	任天堂	未定	RPG	
377	2002年春	ディディーコングパイロット（仮）	任天堂	未定	RAC	
378	2002年春	伝説のスタフィー（仮）	任天堂	未定	ACT	
379	2002年春	ハッピィパネッチュ！（仮）	任天堂	未定	PUZ	
380	2002年春	バトランド（仮）	任天堂	未定	F・ACT	
381	2002年春	ルナブレイズ（仮）	任天堂	未定	RPG	
382	2002年春	バブルボブル アドバンス（仮）	メディアカイト	未定	ACT	
383	2002年夏	サーベルウルフ（仮）	任天堂	未定	A・ADV	
384	2002年夏	ドンキーコング ココナッツクラッカー（仮）	任天堂	未定	PUZ	
385	2002年夏	エレベーターアクション アドバンス（仮）	メディアカイト	未定	ACT	
386	2002年	★GROOVE ADVENTURE RAVE（仮）	コナミ	未定	ACT	
387	2002年	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮）	任天堂	未定	RPG	
		発売日未定				
388	未定	ひつじのキモチ。	カプコン	未定	ACT	
389	未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	5,800円	SLG	
390	未定	ウッディーウッドペッカー(仮)	ケムコ	未定	ACT	
391	未定	キッドクラウンのクレイジーチェイス(仮)	ケムコ	未定	ACT	
392	未定	パワプロクンポケット4（仮）	コナミ	未定	SPT	
393	未定	フロッガー	コナミ	未定	PUZ	
394	未定	メールでキュート	コナミ	5,800円	ADV	
395	未定	頭文字Dアナザーステージ	サミー	未定	RAC	
396	未定	携帯電獣テレファング2・スピード	スマイルソフト	未定	RPG	
397	未定	携帯電獣テレファング2・パワー	スマイルソフト	未定	RPG	
398	未定	まじこね	ソフトマックス	4,800円	PUZ	
399	未定	お花屋さん物語GBA（仮）	TDKコア	未定	SLG	
400	未定	ゲームボーイウォーズ アドバンス	任天堂	4,800円	SLG	
401	未定	ゲームボーイミュージック（仮）	任天堂	6,800円	ETC	
402	未定	スーパーマリオアドバンス3（仮）	任天堂	未定	ACT	
403	未定	馬穴大作戦（仮）	任天堂	未定	ETC	通信
404	未定	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）	任天堂	未定	ACT	

ゲームボーイカラー



※写真は通常パッケージのものです
※このほかにマリオバージョンなどがあります

GB本体データ
- ●任天堂
- ●1998年12月21日発売
- ●6,800円(発売時は8,900円)
- ●同梱物／印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
－	14日	メダロット5 すすたけ村の転校生 カブト	イマジニア	4,800円	RPG	
－	14日	メダロット5 すすたけ村の転校生 クワガタ	イマジニア	4,800円	RPG	
－	14日	ルーニー・テューンズコレクター マーシャンクエスト！	シスコンエンタテイメント	3,700円	RPG	
－	14日	将棋3	ポニーキャニオン	4,800円	TAB	
－	21日	シルバニアファミリー3 星ふる夜のすなどけい	エポック社	4,300円	ADV	
－	21日	シャーマンキング「超・占事略決」ふんばり編	キングレコード	3,980円	ETC	
－	21日	シャーマンキング「超・占事略決」メラメラ編	キングレコード	3,980円	ETC	
－	21日	きせかえハムスター	ビクターインタラクティブソフトウエア	4,200円	ETC	
		2002年2月				
310	7日	超GALS！寿蘭2 ミラクル→ゲッティング	コナミ	4,800円	PUZ	
311	21日	Dr.リンにきいてみて！恋のリン風水	ハドソン	3,980円	ADV	
312	22日	モン★スタートラベラー	タイトー	4,300円	RPG	
		今冬				
313	今冬	ハローキティのハッピーハウス	MTO	未定	ETC	
		2002年夏				
314	2002年夏	From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記！	バンプレスト	未定	RPG	
		発売日未定				
315	未定	漢字BOY3	J・ウイング	未定	ETC	
316	未定	GO！GO！ヒッチハイク2	J・ウイング	未定	ADV	通信
317	未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	未定	ADV	

ワンダースワンカラー



※写真は通常パッケージのものです

WS本体データ
- ●バンダイ
- ●2000年12月9日発売
- ●6,800円
- ●同梱物／単三乾電池、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2001年12月				
－	20日	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	5,200円	RPG	
－	20日	XI（sai）Little	バンダイ	3,800円	PUZ	
－	29日	デジモンテイマーズ ブレイブテイマー	バンダイ	4,500円	RPG	
		2002年1月				
－	3日	From TV animation ONE PIECE ～トレジャーウォーズ～	バンダイ	4,500円	ETC	
405	未定	ランティム	デジタルドリーム	未定	SHT	
		2002年2月				
406	14日	半熟英雄 ～ああ、世界よ半熟なれ…!!～	スクウェア	5,200円	S・RPG	
407	未定	SDガンダム オペレーション U.C.	バンダイ	3,980円	ACT	
		2002年3月				
408	未定	キン肉マンⅡ世～ドリームタッグマッチ～	バンダイ	4,200円	F・ACT	
		2002年春以降				
409	2002年初春	ゴールデンアックス（仮）	バンダイ	4,800円	ACT	
410	2002年春	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	未定	RPG	
411	2002年春	魔界塔士 サ・ガ	スクウェア	未定	RPG	
412	2002年初冬	グランスタ クロニクル	オメガ・ミコット	5,200円	S・RPG	
		発売日未定				
413	未定	ダイス DE チョコボ	スクウェア	未定	TAB	
414	未定	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	未定	RPG	
415	未定	フロントミッション	スクウェア	未定	S・RPG	
416	未定	犬夜叉～第2弾～（仮）	バンダイ	未定	未定	
417	未定	機動戦士ガンダム MSPLATOON.COM	バンダイ	未定	SLG	通信
418	未定	機動戦士ガンダムVol.3（仮）	バンダイ	未定	SLG	
419	未定	デジモン カードバトル（仮）	バンダイ	4,200円	ETC	

ドリマガ READERS Presents

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

全ハード読者レース PART1

Vol.5

READERS RACE Since 1991

今、すべてのゲーム機で一番面白いゲームソフトはどれだ!?

読者ランキングレビュー

今一番面白いゲームは果たしてどのソフトなのか？　自分が買おうと思っているソフトは、みんなからどんな評価を受けているの？　そんな気になる情報を読者のみんなの投票で作っていくおなじみ「読者レース」のコーナー。年末商戦の話題作が続々登場！

全ハード読者レースとは？

読者のみなさんに、自分でやったことのあるゲームに対し10点満点の10段階評点で点数を付けてもらい、その全投票の累計平均点を誌上で毎号公開しているコーナー。それが「読者レース」です。毎回、その時点で一番面白いゲームはどれか？　それを決めるのは、実際に自分でゲームを買って遊んだみなさんです。集計の対象となるのは、2年以内に発売されたゲームソフト。みなさんの投票とともに寄せられたプレイの感想やコメントは、随時誌面にて掲載させていただきますので、それぞれソフト購入の際の"参考意見"として活用してください。なお、各ゲームの全投票平均点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために、30票以上の投票が集まった時点としています。みなさんの投票しだいで、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるって参加ください。

新・最強の名作の称号

最大2年間の掲載期間の間に、以下の高記録を達成した作品には、ドリマガから「名作の称号」として、2つの栄誉が段階的に授与されます。

読者◎本命 9点10週以上

9点以上のオッズを10回以上連続で獲得した作品は「読者本命」作品として認定します。

名誉名馬

「読者本命」に認定後、さらに継続して連続25回（1年）以上9点以上の点をを獲得し続けた作品は、不朽の名作「名誉名馬」として認定し、トロフィーの授与をいたします。

全ハードオッズ表A

順位	前回	機種/ジャンル	ソフト名／データ	全投票平均点
1	1	DC / ADV	久遠の絆 再臨詔 ●フォグ●2000年5月18日発売●5,800円＜DC版3位＞	9.6558
2	2	DC / ADV	Never7～the end of infinity～ ●キッド●2000年12月21日発売●6,800円＜DC版7位＞	9.573
3	3	PS2 / ETC	Missing Blue（通常版／初回限定版） ●トンキンハウス●2001年7月26日発売●6,800円	9.4897
4	4	DC / ADV	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円＜DC版2位＞	9.4518
5	新	GC / ACT	大乱闘スマッシュブラザーズDX ●任天堂●2001年11月21日発売●6,800円	9.4285
6	5	DC / ADV	Kanon ●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800円＜DC版11位＞	9.392
7	7	DC / ADV	AIR ●NECインターチャネル●2001年9月20日発売●6,800円＜DC版11位＞	9.3914
8	8	DC / RPG	ファンタシースターオンラインVer.2 ●セガ●2001年6月7日発売●4,800円＜DC版17位＞	9.3278
9	10	DC / RPG	エターナル アルカディア ●セガ●2000年10月5日発売●6,800円＜DC版18位＞	9.3262
10	6	PS / SLG	高機動幻想 ガンパレード・マーチ ●SCEJ●2000年9月28日発売●5,800円	9.3176
11	12	PS2 / ACT	真・三國無双2 ●コーエー●2001年9月20日発売●6,800円	9.284
12	14	GC / ACT	スーパーモンキーボール ●セガ●2001年9月14日発売●5,800円	9.25
13	11	DC / ADV+SLG	こみっくパーティー（通常版／限定版） ●アクアプラス●2001年8月9日発売●6,800/7,800円＜DC版29位＞	9.2471
14	17	GC / ACT	ピクミン ●任天堂●2001年10月26日発売●6,800円	9.2424
15	19	DC / ADV	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ ●セガ●2000年9月21日発売●5,800円/7,800円＜DC版63位＞	9.2195
16	9	PS / ADV	風雨来記 ●F・O・G●2001年1月18日発売●5,800円	9.2018
17	13	DC / ADV	Memories Off 2nd（通常版／初回限定版） ●キッド●2001年9月27日発売●6,800円＜DC版32位＞	9.1899
18	18	DC / ADV	サクラ大戦〈通常版／初回限定版〉 ●セガ●2000年5月25日発売●4,800円/6,800円＜DC版156位＞	9.1428
19	15	GBC / RPG	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～ ●チュンソフト●2001年7月19日発売●4,500円	9.1379
20	新	GBA / ADV	逆転裁判 ●カプコン●2001年10月12日発売●4,800円	9.1333
21	23	DC / FREE	シェンムーII ●セガ●2001年9月6日発売●7,800円＜DC版52位＞	9.1145
22	20	DC / SLG	セガガガ ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円/9,800円＜DC版51位＞	9.1014
23	22	DC / ACT	CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 ●カプコン●2001年9月13日発売●6,800円＜DC版54位＞	9.1013
24	16	DC / FREE	シェンムー 一章 横須賀 ●セガ●'99年12月29日発売（※12月24日先行販売あり）●6,800円＜DC版98位＞	9.08
25	25	PS / RPG	テイルズ オブ エターニア（通常版／プレミアムボックス） ●ナムコ●2000年11月30日発売●6,800円／9,800円	9.038
26	21	GBA / S・RPG	タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodies ●任天堂●2001年6月21日発売●4,800円	9.0277

◎新着本命馬紹介 ゲームキューブのキラータイトルは初登場から上々の位置だ！

5着 NEW SOFT GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX



任天堂／2001・11・21／6,800円／ACT

読者の全投票平均点 9.4285

本誌レビュー評点 ―

任天堂だけあって、既存の対戦格闘とはひと味もふた味も違った内容のゲーム。初心者でも、なんとか相手をKOできるようになっているのがうれしい。一定時間に何回相手を倒せるかで勝負が決まるのだが、倒される可能性はキャラクターがダメージを受けていくごとに上がっていく。地形、トラップにより徐々にダメージを受けるので、どんな熟練者でもKOされる可能性があるし、何が起こるかわからない"大乱闘"感で、さらに勝負の行方がわからなくなる。特に、最大4人での"大乱闘"は最高！（東京都・仁科俊亮・23歳）誰でも気軽に遊べると思いきや、結構操作で覚えなきゃいけないことがたくさんあったのは残念。独自の操作方法とかもあるから……。遊び方のムービーが入ってるからそれだけでも覚えられるが、もうちょっと突っ込んだ説明もしてくれたらありがたかった。でもゲームのデキは文句なし。隠しキャラクターを探したり、フィギュア集めに熱中したり。長く遊べるソフトだと思う。（栃木県・バルルルン兄弟・21歳）

◎本命馬紹介2 最近のGBAのスマッシュヒット作。オリジナリティが注目を引くね！

20着 NEW SOFT GBA 逆転裁判



カプコン／2001・10・12／4,800円／ADV

読者の全投票平均点 9.1333

本誌レビュー評点 8.6

携帯機なのがもったいないくらいにいい作品。ストーリーテンポは悪くないし、法廷モードとかをやっていると思わず、証拠を選んだ自分でも「おおー」と唸ることがある。何より評価すべきは、今までにないテーマ（裁判でのやり取り）で攻めている点。ともすれば難しくなるものを、ここまで簡単にまとめたのは素晴らしい。4話構成なのも、2時間ものサスペンスととらえれば気にならない。シリーズを希望するのはもちろんのこと、マルチメディア展開（ドラマ等）とかで世界観を広げても面白いと思う。（愛知県・アレックス・24歳）テンポもキャラクターも非常によかった。それだけに、事件の数が少ないように感じられた。しかしこのアイデア、今までにありそうでなかったんですね。続編にも期待。（静岡県・大島俊光・27歳）

◎新着対抗馬紹介1 家庭用サッカーゲームの定番にして最右翼がコレだ！

39着 NEW SOFT PS2 Jリーグ ウイニングイレブン5



コナミ／2001・10・25／6,800円／SPT

読者の全投票平均点 8.6666

本誌レビュー評点 8.75

モードが増えたりパラメータが細かくなったりしたが、基本はシリーズの正統進化作といった印象。選手のモーションもかなり増え、やればやるほど動きの幅が広がってうまくなっていく実感が持てるのがいい。世界からJに戻るのは好みが分かれそうだが、Jリーグファンの私としては素直にうれしい。1stステージデータというのはやや古いが、小野やピクシー（ストイコビッチ）などの名選手が登場するというメリット？　もあるかも。（愛知県・久野利文・25歳）マスターリーグ、強いメンバーを集めてもあまり試合内容が変わらない……う～む、やり方がまずかったのか？（京都府・海坊主・19歳）リアルさだけでなく、ゲーム性にも、やや納得いかないところがありながらも全体的に高くまとまっている。（群馬県・キッズ・16歳）

全ハードオッズ表寸評

次号は本命の順位が確定に！ 年末商戦の覇者は果たして？

いよいよ今年も残すところあと1回。年末の話題作ラッシュを制するのは果たしてどのソフトに？　まずは、その先鋒、「スマブラDX」は今回5位に食い込み、そのデキの良さを誇示。どれも手堅いオッズで安定している上位陣を切り崩すのは、圧倒的な完成度と満足度を誇るしかないのか？　久々に活況を呈している新作の数々は、次号の読者レースでどういう結果に？　今年最大の注目だ!!



なみいる"濃い"上位陣に食い込む「スマブラ」。さすが。

※このオッズランキング表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位としております。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。ソフト購入の「参考」にする際も、注意してください。

「たいちょう！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　いやぁ、早いものでもう次号で今年も終わりですよ！　どーします？　ねぇねぇ」「うむ。今年は激動の1年じゃったの。この全ハード読者レースも、まさに"激動"の賜物。来年も、目が離せないぞい」「たいちょう……、まだもう1冊作業が残ってますってば」「うむむ。次号はたっぷりと、年末注目のタイトルが続々ランクインしてくるの」「どれも順位が気になりますねぇ」「上位陣も変動必至。次号も注目じゃて」「ですよねぇ」「うむ」

○新着対抗馬紹介2 この春の秀作。定番作品として悪くはないぞ!

31着 NEW SOFT PS2 風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～



ナムコ／2001・3・22／6,800円／ACT

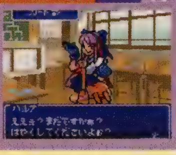
読者の全投票平均点 8.8235

本誌レビュー評点 ――

アクション好きなら、このソフトのために本体買ってもいいと思うぐらいの傑作。演出面やグラフィックは大幅にアップしているものの、本質となるアクションは前作をそのまま引き継ぐもので安心して楽しめる。ただ、繰り返しプレイを要求される作品だけに、1ステージをもう少し短くしてほしかった。(滋賀県・蒼のジャック・21歳)細かいところまで良くできたアクション。手前の地形とかぶるところには穴を配置しないなどの配慮がきちんとされていて、余計なストレスを感じないで遊べるのがよい。(岡山県・佐藤正憲・21歳)アクションやトラップを使った謎かけの難易度が少しずつ上がっていくので、最後まで諦めたり飽きることなくプレイし続けられた。クリア後にも、いろいろとやり込み要素が用意されているのもうれしい配慮。(東京都・植村智和・23歳)動かしているだけでも面白い、大変良質なアクション。グラフィック、音楽、演出、操作性すべて良い。ただ、少々難易度が低く、遊び応えが低いのが難点。(京都府・GONGO・23歳)

●新着単穴馬紹介 実は手堅く投票のあるネオジオポケットタイトル。どう?

47着 NEW SOFT NGP SNK VS.CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION



SNK／2001・9・13／4,500円／ETC

読者の全投票平均点 8.4

本誌レビュー評点 ――

前作よりカードが大幅に増えたのはうれしい。全カードをコンプリートするには、だいぶ時間がかかりそうです。ただ、前作同様「BP強い＝最強」になってしまっているのが残念。次回作があるなら、もう少しシステムの調整をしてほしいです。(奈良県・DABA・20歳)前作と比較して、戦略性と運の要素がどちらも強くなっている。カードも増え、なかには思わずニヤリとしてしまうものもあり、集めがいがある。SNKからユーザーへの最後の贈りものである今作、じっくり遊びたおしたい。(千葉県・アックス・28歳)戦闘シーンのアニメがカットできるようになったのはうれしい。(愛知県・アモーガシッディ・25歳)前作に比べると改良されている部分も多いが、結局、先行を取ったほうが圧倒的に有利だと思っているのは私だけでしょうか。(神奈川県・T-INA・22歳)せっかくのストーリーモードだが、長ゼリフもあってテンポが悪く、かえって面倒になってしまっている。CGの一新やカードの大幅な追加はうれしい。(福岡県・とりもち・34歳)

★新馬パドック情報 ランクイン直前の話題の新作群。まずは速報でチェック!

?着 ― PS2 メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ



コナミ／2001・11・29／6,800円／ACT

読者の全投票平均点 ?

本誌レビュー評点 8.5

まず、精緻なグラフィックに目を奪われた。行動を起こせば、何かしら反応が返ってくるのが面白い。ソリッド編とも言えるタンカー編と、雷電が活躍するプラント編の2つの物語で構成され、ボリューム的に物足りなさは感じるが、効果的に使われたムービーによる演出が見事に生かされている。何より、アクション性が著しく向上している点が素晴らしい。練習しだいでさまざまなアクションができるようになり、より潜入というミッションを楽しめる。ドッグタグ集めなど、やり込み要素も魅力的。(石川県・西賢一・23歳)

?着 ― PS ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち



エニックス／2001・11・22／6,800円／RPG

読者の全投票平均点 ?

本誌レビュー評点 ――

相変わらずの絶妙な戦闘バランスや、グイグイと引き込まれるシナリオはさすが! 文句のつけどころがないほど、いいデキだと思う。プレイしていて、「ああ、ここはこうだったな」と随所に思い出すシーンがあり、懐かしく感じられた。(福岡県・北博之・20歳)10年前にファミコンで出た時はけっこうハマったけど、今やってみるとやはり昔のゲームで、1回クリアしただけですっかり飽きてしまった。せめて値段をあと2,000円ほど安くしてほしかった。ただ、懐かしさを感じられたのはよかった。(鳥取県・中尾望・23歳)

?着 ― WSC スーパーロボット大戦 COMPACT for WonderSwanColor



バンプレスト／2001・12・13／4,800円／SLG+RPG

読者の全投票平均点 ?

本誌レビュー評点 ――

オリジナルシステムを継承、進化させた「COMPACT」シリーズの集大成。カラーになっているだけじゃなく新要素も加えられているので、旧タイトルを持っている人でも手が出しやすいだろう。ステージを自由に選べたりといったおなじみのシステムのほか、噂の援護行動システムの搭載など、戦略性、遊びやすさとともにパワーアップ。カットインも、カラーになっただけあって迫力満点!(東京都・高橋将汰・23歳)

?着 ― PS2 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX



バンダイ／2001・12・6／6,800円／ACT

読者の全投票平均点 ?

本誌レビュー評点 9.2

アーケードで人気のタイトルを、PS2の実力で忠実に再現している。最大の特徴は、ネットワークで最大4人同時プレイが可能なところ。通常の2対2のほかに、1対3のハンディキャップ対戦もあるので、プレイヤーの実力差に関係なくプレイを楽しむことができる。またゲーム以外にチャットルームが用意されているので、「ガンダム」について熱く語れるのもうれしい(笑)。(静岡県・木村稔徳・23歳)

全ハードオッズ表B

B表……とは言っても、どれも粒選りなソフトばかり。ここ2年の話題作は、どんな順位にいるのか、チェックして購入計画を!

順位	前回	機種/ジャンル	ソフト名/データ	全投票平均点
27	32	DC / RAC	クレイジータクシー2 ●セガ●2001年5月31日発売●5,800円＜DC版79位＞	8.9419
28	27	DC / ACT	ソニックアドベンチャー2 ●セガ●2001年6月23日発売●5,800円＜DC版60位＞	8.9306
29	28	DC / ADV	探偵紳士DASH! ●アーベル●2000年12月21日発売●6,800円＜DC版106位＞	8.924
30	26	DC / RPG	グランディアⅡ(通常版／初回限定版) ●ゲームアーツ●2000年8月3日発売●6,800円／7,800円＜DC版33位＞	8.8947
31	新	PS2 / ACT	風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～ ●ナムコ●2001年3月22日発売●6,800円	8.8235
32	30	GBA / S・RPG	スーパーロボット大戦A ●バンプレスト●2001年9月21日発売●5,800円	8.8133
33	24	PS / S・RPG	サモンナイト2 ●バンプレスト●2001年8月2日発売●5,800円	8.8
34	29	PS2 / SHT	タイムクライシス2+ガンコン2(同梱版) ●ナムコ●2001年10月4日発売●9,800円	8.7916
35	34	PS2 / RPG	グローランサーⅡ(通常版／初回限定版) ●アトラス●2001年7月26日発売●6,800/12,800円	8.7812
36	36	DC / SLG+RPG	スーパーロボット大戦α for Dreamcast ●バンプレスト●2001年8月30日発売●7,800円＜DC版122位＞	8.73
37	31	DC / ADV	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～ ●広美●2001年8月2日発売●6,800円＜DC版113位＞	8.7288
38	35	DC / ADV	カナリア～この想いを歌に乗せて～ ●NECインターチャネル●2001年8月23日発売●6,800円＜DC版131位＞	8.696
39	新	PS2 / SPT	Jリーグ ウイニングイレブン5 ●コナミ●2001年10月25日発売●6,800円	8.6666
40	40	DC / ACT	餓狼 MARK OF THE WOLVES ●SNK●2001年9月27日発売●5,800円＜DC版146位＞	8.6216
41	37	PS2 / RAC	グランツーリスモ3 A-spec(MEGA HITS!シリーズ版あり) ●SCEJ●2001年4月28日発売●6,800円(MEGA HITS!版／4,200円)	8.5952
42	38	PS2 / ADV	サイレントヒル2 ●コナミ●20001年9月27日発売●6,980円	8.5833
43	39	PS / S・RPG	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 ●エンターブレイン●2001年5月24日発売●6,800円	8.5762
44	33	PS / S・RPG	スーパーロボット大戦α外伝(通常版／初回限定版) ●バンプレスト●2001年3月29日発売●6,980/9,800円	8.5
45	45	PS2 / SHT	ACE COMBAT 04 shatterd skies ●ナムコ●2001年9月13日発売●6,800円	8.4769
46	43	DC / SLG	プロ野球チームをつくろう!&あそぼう! ●セガ●2001年8月30日発売●3,800円＜DC版170位＞	8.468
47	新	NGP / ETC	SNK VS.CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION ●SNK●2001年9月13日発売●4,500円	8.4
48	41	PS2 / SLG	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079 ●バンダイ●2001年9月6日発売●6,800円	8.3928
49	46	PS2 / ACT	Devil May Cry ●カプコン●2001年8月23日発売●6,800円	8.3066
50	44	GC / A・ADV	ルイージマンション ●任天堂●2001年9月14日発売●6,800円	8.305
51	48	PS2 / A・ADV	鬼武者 ●カプコン●2001年1月25日発売●7,800円	8.279
52	49	PS2 / SPT	みんなのGOLF3 ●SCEJ●2001年7月26日発売●4,980円	8.2659
53	47	GBA / RAC	マリオカート アドバンス ●任天堂●2001年7月21日発売●4,800円	8.159
54	50	PS2 / RPG	ファイナルファンタジーX ●スクウェア●2001年7月19日発売●8,800円	8.0666
55	42	PS / ADV	Sister Princess(通常版／初回限定版) ●メディアワークス●2001年3月8日発売●6,800/9,800円	7.9117
56	53	GBA / RPG	黄金の太陽～開かれし封印～ ●任天堂●20001年8月1日発売●4,800円	7.7647
57	52	GB / RPG	スターオーシャン ブルースフィア ●エニックス●2001年6月28日発売●5,800円	7.75
58	51	DC / TAB	ぐるぐる温泉2 ●セガ●2001年8月9日発売●5,800円＜DC版249位＞	7.6756

期間限定! ドリームキャストだけの累計ランキングは次のページから!

ドリマガ 読者レース for ドリームキャスト 期間限定 第124レース (Since 1998)

ドリマガ 読者レース PART2 for ドリームキャスト 期間限定

RACE.124
(Since 1998.12.18)

3年分の累計データは当面継続！

全ドリームキャストソフト 読者ランキング

Dreamcast.

DCソフトは最後まで見届けます！

DCユーザーのために約3年間続いてきている本家（元祖？）DC版読者レース。現在もデータ受け付けは継続中、掲載も当面続行中なのだ！ 全ハード読者レースとは一部でオッズが違うから要注意。DCソフト規定投票数は10票からOKだ！

DC限定読者レースの見方

1998年以来、継続的に読者のみなさんからの投票を募ってきた「ドリームキャスト読者レース」。3年近くにわたるみなさんからの投票は、1票1票のすべてがここのオッズ表に累積されてきており、このドリームキャスト版読者レースも、当面の間は継続いたします。引き続きみなさんからの投票をお待ちしています。もちろん、全ハード読者レースの投票も9月から開始しましたので、それ以前に発売されたソフトのオッズは、全ハード読者レースのものと平均点数は違う場合があります。参考にされる際に、ご注意ください。各ゲームの全投票平均点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために、10票以上の投票が集まった時点としています。みなさんの投票しだいで、オッズはリアルタイムに変化しますので、今後もふるって参加ください。

DCソフトの名作はコレ！

全ハード読者レースにもある名作の称号。DC版は累積データの関係上、認定獲得回数に違いがあります。ご了承ください。

9点以上のオッズを10回以上連続で獲得した作品は「読者本命」作品として認定します。

読者◎本命 9点10週以上

「読者本命」に認定後、さらに継続して連続50回以上9点以上を獲得し続けた作品は、不朽の名作「名誉名馬」として認定し、トロフィーの授与をいたします。

名誉名馬

全DCソフトオッズ表A

DC最高の粒がそろっているオッズ表A。どれも一見の価値あり！

12月14日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数407本

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	ソウルキャリバー ●ナムコ●'99年8月5日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、つりコン、ポップンコントローラ、ハンドル、キーボード、通信対応）●VM使用ブロック数（12～）	ACT	9.5392
2	2	サクラ大戦3～巴里は燃えているか～（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年3月22日発売●7,800円/9,800円（3枚組、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11～）	ADV	9.5369
3	3	久遠の絆 再臨詔 ●フォグ●2000年5月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（30）	ADV	9.5358
4	4	デ・ラ・ジェットセットラジオ ●セガ●2001年1月1日発売●5,800円（10月18日／4,800円で一般販売）（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	9.4644
5	5	カルドセプト セカンド ●メディアファクトリー／大宮ソフト●2001年7月12日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（50～）	TAB	9.4226
6	6	ポップンミュージック4 アペンドディスク ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格（VM、ぷるぷるぱっく、スティック、ポップンコントローラ対応）●VM使用ブロック数（7～）	SLG	9.4059
7	8	Never7～the end of infinity～ ●キッド●2000年12月21日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（20）	ADV	9.4028
8	10	青の6号 歳月不待人－TIME AND TIDE－ ●セガ●2000年12月7日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（41～）	ADV	9.392
9	11	AIR ●NECインターチャネル●2001年9月20日発売●6,800（VGA対応）●VM使用ブロック数（4～）	ADV	9.3914
10	9	RECORD OF LODOSS WAR ロードス島戦記 邪神降臨 ●角川書店●2000年6月29日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（61～）	RPG	9.3902
11	7	Kanon ●NECインターチャネル●2000年9月14日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4～）	ADV	9.3891
12	15	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 ●ソフトマックス●2001年1月25日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（29～）	SPT	9.366
13	12	BIOHAZARD CODE:Veronica ●カプコン●2000年2月3日発売●6,800円（2枚組、VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11～）	A・ADV	9.3477
14	14	クレイジータクシー ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（23）	RAC	9.3468
15	13	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 for Matching Service ●カプコン●2001年2月15日発売●3,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（37～）	ACT	9.3461
16	16	ファンタシースターオンライン ●セガ●2000年12月21日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（45）	RPG	9.332
17	18	ファンタシースターオンラインVer.2 ●セガ●2001年6月7日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（45～）	RPG	9.3318
18	17	エターナル アルカディア ●セガ●2000年10月5日発売●6,800円（2枚組、VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）、9,800円（LIMITED BOX）、1,000円（@barai版）●VM使用ブロック数（27～）	RPG	9.3182
19	19	エアロダンシングF 轟つばさの初飛行 ●CRI●2000年11月16日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アスキー・ミッション・スティック、キーボード対応）●VM使用ブロック数（9～）	SLG	9.28
20	20	ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ） ●NECホームエレクトロニクス●'99年9月23日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（7）	SLG	9.2756
21	21	ゴルフしようよ ●ボトムアップ（現販売ソフトマックス）●'99年12月9日発売●3,980円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（12）	SPT	9.2639
22	27	ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編 ●ソフトマックス●2000年8月3日発売●1,900円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（12～）	SPT	9.25
23	22	戦国TURB Fanfan I♡me Dunce-doublentendre ●NECホームエレクトロニクス●'99年12月23日発売●4,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（2～150）	ETC	9.248
24	23	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ ●セガ●'99年9月30日発売●6,800円（VGA、VM、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（132～）	SLG	9.2324
25	25	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（ソフト単品／キーボード同梱版） ●セガ●2000年3月30日発売●4,800円／8,800円（キーボード同梱版）（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（22）	ETC	9.2248
26	26	ポップンミュージック2 ●コナミ●'99年9月14日発売●4,800円（VM、ぷるぷるぱっく、スティック、ポップンコントローラ対応）●VM使用ブロック数（6～）	SLG	9.221
27	28	ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～ ●セガ●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（14～）	SPT	9.2152
28	31	トレジャーストライク ●キッド●2000年2月17日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（24）	ACT	9.2103
29	30	こみっくパーティー（通常版／限定版） ●アクアプラス●2001年8月9日発売●6,800/7,800円（2枚組、VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	[illegible]	9.2081
30	32	NFL 2K1 ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（150）	SPT	9.2
31	33	北へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES ●メディアファクトリー●'99年6月25日発売●3,200円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	[illegible]	9.1904
32	29	Memories Off 2nd（通常版／初回限定版） ●キッド●2001年9月27日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（28～）	ADV	9.1899
33	34	グランディアII（通常版／初回限定版） ●ゲームアーツ●2000年8月3日発売●6,800円、7,800円（初回限定版）●VM使用ブロック数（9～）	RPG	9.183
34	50	アドバンスド大戦略 2001 ●セガ●2001年4月26日発売●7,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（194～）	SLG	9.1764
35	35	セガラリー2 ●セガ●'99年1月28日発売●5,800円●（VGA、通信、ハンドル、キーボード対応）●VM使用ブロック数（81）	RAC	9.1711
36	36	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ ●バンダイ●2000年6月29日発売●6,800円（2枚組、VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（100～）	SLG	9.1699
37	38	バイオハザード2 Value Plus ●カプコン●'99年12月22日発売●4,800円（3枚組、VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（8）	A・ADV	9.1656
38	37	COOL COOL TOON ●SNK●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	9.1641
39	39	パワースマッシュ ●セガ●2000年11月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2～）	SPT	9.1623

◎新着本命馬紹介

この時期に出るソフトとしては超秀作。難易度はちと高し？

DC版 58着 NEW SOFT パワースマッシュ2



セガ／2001・11・15／5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、スティック対応）／SPT

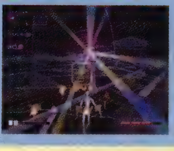
読者の全投票平均点 9.0666
本誌レビュー評点 8.0

前作をあらゆる意味で超えている、ベストテニスゲーム。ワールドツアー、ミニゲームがとにかく熱く、また今回、女子プレイヤーも入ったことによって画面に華ができ、やる気も違う（笑）。「パワスマ」独特の操作感に慣れるまで初心者はつらいかもしれないが、それを乗り越えるだけの価値はあると思う。（和歌山県・池上利剣・28歳）前作よりも面白い。女子選手が入っていたり、オリジナルキャラクターを作成して育成もできるなど、長く飽きさせない作りで良かった。（愛媛県・田中伸平・23歳）テニスゲームは初プレイでしたが、これは面白いです。ワールドツアーモードに入ると、何時間でも遊んでしまいます。コンピュータの強さもいい感じです。（鹿児島県・中野悠介・18歳）"打つ感覚"がとても良く表現されている。ワールドツアーモードも長く遊べるし、レベルアップもできる。ただ、プロ選手が実名で出るのはいいが、ちょっと少ない気も……。（神奈川県・山越悟・18歳）アーケードから短期間での家庭用発売はお見事。オリジナルモードも良い。でも、なんか前作と違ってミニゲームはテニスの練習になってないような（笑）。（長野県・ぱ・25歳）ミニゲームが面白いです。もちろん、普通の試合も！（徳島県・高田沙織・25歳）コンピュータは強いけど、何度もやってしまう面白さがあります。（岐阜県・澁谷直輝・18歳）普通に面白いのだが、キャラクタークリエイトのバリエーションがもっとあるとよかった。「1」に比べると格段にリアル度が増しているのだが、前作みたいなサックリ感がなくなったような気がした。（神奈川県・YAMADY・16歳）

◯新着対抗馬紹介

賛否渦巻く話題作。まずはDC版が規定投票数をマークして登場！

DC版 177着 NEW SOFT Rez



セガ／2001・11・22／6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）／SHT

読者の全投票平均点 8.4285
本誌レビュー評点 7.2

ぜひともヘッドホン着用にてプレイしてほしい。ハマリ度が違ってくる。ぷるぷるぱっくはすでに持っている人も多いだろうから振動の演出はわかってもらえるだろうが、それ以上に音が良いのだ。すごく良いんだな～。倒した敵がもう少し豪快にフッ飛んでくれたら、さらに良かったかも。ストックできないアイテムがボロボロ崩れる様子も、もったいなさげで良し。（岡山県・小林洋・31歳）新感覚シューティング?か、どうかはわからないが、いい感じにノレるゲーム。自分は楽しめたが、万人向けではないと思う。もう少しシステムのほうをなんか工夫してほしかった。撃つだけではない、なにかを……。（宮崎県・灘・29歳）まだエリア4をクリアしたところだが、言われているほどトリップだとかトランスだとかいう状態にはならない。結局は普通の照準移動型3Dシューティング、という感じがした。"ほかと違う"点といえば、途中のエリアからプレイが始められるところ。シューティングゲームとしてはちょっと珍しい。あと、ぷるぷるぱっくの使われ方。自分のキャラクターがダメージを受けたときに振動する……という使われ方が一般的だが、このゲームではBGMのビートを刻むのにも使われている。これは試みとして成功だと思う。ゲーム中のメッセージが本体の言語設定に合わせて変わるのも面白い。何も知らずに英語に設定していたので面食らった。逆に欠点は、照準の移動速度が多少遅いところ。アナログ方向キーの場合、倒した角度によって照準の移動速度が変わるようになっていれば良かったのではないだろうか。それと、価格が6,800円と高めなのも納得がいかない。広告宣伝費の比率が高かったのでは？と勘ぐってしまう。バイブレータと"あの"超限定版がPS2版のみというのもおかしい。こういったゲームは、DCユーザのほうがウケると思うのだが。現に地元のショップでは、発売初日にDC版が品切れだったのに対しPS2版はたくさん陳列されていた。（埼玉県・MaKO・33歳）

オッズ表DC上位寸評

最終決戦はもう間近？ 本当のラストキングは？

全ハード読者レースと並行して、3年分のデータをそのまま累計しつつ継続掲載しているDCユーザーのための読者レースがこちら。DCの最終出荷もついに終了してしまい、このDC読者レースも残りあとわずかなのか。期間限定掲載の名の下に、DC最後の頂点に立つのは果たしてどのソフトに？「ソウルキャリバー」と「サクラ大戦3」の差が、さらに縮まるなか、次号の年末最終号ではどんな結果が？ これまた必見だ!!



DC大当の名作「ソウルキャリバー」。次は全機種の新作に注目。

※このオッズランキング表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位としております。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。ソフト購入の「参考」とする際も、注意してください。

「たたたた、たいっちょー!!」「むむ？ どーしたハチよ？」「いやぁ、たいちょう。3週間ぶりのごぶさた。お務めご苦労様でした」「お務めって、お前はブラ～ンと休みを取っておったじゃないかい？」「いやぁ、そういうたいちょうも、何十年ぶりかに、勤労感謝の日に休めたとか（笑）」「いやマジで。考えてみるとビックリじゃい。のぉ」「まあまあ、お休みがあるのはいいことです。とかなんとかいって、久しぶりの仕事は、やっぱりちょっと大変でしたけど（笑）」「次号はもっと大変じゃて。年末超特大号！ どーするよ？ ハチよ」「……どどどど、どーするもこーするも、やるしかないでしょ、たいちょう」「うむむ。次号もマジで読ませるぞい」「いゃマジで」「うむ」

ドリームキャストソフトこれを買えばハズレなし!?

ドリームキャスト めざせ9点50週! Vol.82 名誉名馬を狙え!

てんたま 1st Sunny Side



推定販売総数8615本
VM使用ブロック数23～ブロック
対応等 VGA ぷるぷるぱっく ネットHP接続



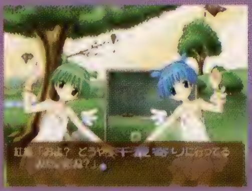
- ●キッド
- ●2001年10月25日発売
- ●6,800円
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

読者の全投票平均点 9.0465
本誌レビュー評点 7.0

今年1月に発売されたPS版から、同10月に移植されたDC版。新たなイベント、ボイス、新CG、オマケが追加され、オプションもグレードアップ。シナリオやPS版と同じ場面のビジュアルも、加筆・修正されている。

せつなさ変えずに、150%のパワーアップ移植!

心に深い傷を持つ少年に幸せな恋を届けるため、ドジで可愛い天使見習いがやってきた! ヒロイン側の視点も詰め込まれた、心の動きを繊細に描くストーリー。DC版では、その基本は変えずにシナリオを大幅変更。随所に進行ルートのヒントを加えることで難易度を下げ、初心者にも優しい作りになった。クリア後のオマケ要素も多数追加されており、PS版をプレイしていても十分以上に楽しめる。



DCオリジナルの新キャラクター、紅梅&加絵。彼女らのツッコミ漫才も必見!

メーカーさんからひとこと

「～ですの」としゃべるロリキャラがメインヒロインという、ある意味キッドの王道パターンを驀進する「てんたま」。見習天使のドジっ子ぶりはいかがでしたか? CGがなかなか埋まらないのは骨の髄まで楽しんでいただこうという開発者の親切心です。ぜひ受けて立ってくださいね。



Written by 美緒

ときおりレビューに顔を出させていただいてます。清楚でハイソな生活に憧れる●歳心は乙女(死)。なのに記事のときは、ギャルゲーやボーイズラブ系ゲームのお話が回ってくる率高し。……なぜだろう。

クリスマス前に一度プレイしてみませんか

移植版なのでPS版プレイ時の思い出も混ざりますが、実は最初にメインヒロインを見たときは、その珍妙なしゃべり方に呆れたものでした(花梨ちゃんごめん!)。ですが結局のところゲームを終える頃には、そんなことはどうでも良くなっていたんです。

いつ彼女に惚れ込んだかは不明ですが、多分、人によっては「長すぎる!」と感じるかもしれない最初の1カ月。ごく普通の日々の繰り返しを過ごすうち自然に、だったと思います。そう、このゲームの一番重要な部分は、私的には、話のヒロインが決定する12月以降ではなく、この最初の長い1カ月間。花梨だけでなく本当に皆が悩んだり、そして未来を選び取ったりするまでの、この準備期間なのだと思うんです。

主人公の気持ちもヒロイン側の想いもわかるから、どれだけ彼らがつらかったり苦しかったり、それでも頑張っていたりするのか、本当によくわかるんですよね。

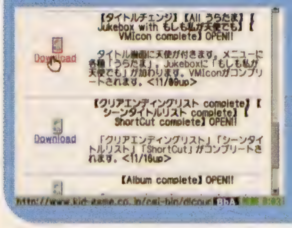
ただPS版では、ヒロイン側の視点が少し、主人公視点よりおざなりに描かれていないかな? という不満もありました。ヒロインたちが、主人公の前で見せる生き生きした言葉ではなく淡々としたしゃべり方をしたり、主人公と話しているのに目の前に姿がなかったり。なので、DC版になってシナリオが書き直され、ヒロインたちがより彼女たちらしい言葉で書き直されたとき、そして主人公の姿が、オプションを変えればヒロインの目から見えるようになると知ったとき、それはうれしかったのを覚えています。だって、ヒロインたちだって物語の中では生きているんだし、何より、恋する人に話しかけているのに彼の姿が見えないなんて、哀しいじゃないですか(笑)!

ただ、2つだけちょっと残念なところがありました。それはヒントが増えたこと。紅梅&加絵ちゃんは可愛いんだけど、盛り上がったところで「はい、CMです」的なノリがあり、話の雰囲気が途切れてしまうのです。例えばテレビ映画で山場にCMが入ると「なぇ～」になるように。選択肢でヒントがやたらつくのも、突発アクシデント好きな私にはちょっと残念でした。やっぱり恋は、挫折を繰り返しても自分でつかまないとね。……せめてゲームでぐらいは。

クリスマスが近付くと、翼の生えた見習い天使が家にも来ないかなと、ほんの少し考えてしまう今日この頃です。来ないということは、幸せなのかもしれないけれど。

てんたま耳より情報!

ヒロインたちのAlbumや外伝的なストーリー、クリアしたエンディングに即して増えるビジュアルメモリ画面など、オマケ要素がこれでもかと詰まっている本作。だが、さらにDCでホームページにアクセスすると、通常表示されない項目が増えるデータからALLコンプリートデータまで、さまざまなデータがダウンロードできる。



ほかにも、イラストが鑑賞できるギャラリーや、キャラクター紹介ページもあるぞ!

読者コメント

シナリオ、グラフィック、キャラクター設定、演出、ゲームシステム、オプション、クリア後のおまけ要素などのすべてが、とてもていねいかつユーザーを楽しませようとしてくれています。今回は、オプションでセリフ付きメッセージの表示を消したままでプレイできるのが特に好印象です。また、通常画面でもプレイヤーを飽きさせない工夫があったり、追加シナリオやグラフィックなどもちゃんと準備されているなど、細かい気配りに感動しました。ヒロイン視点でのプレイも随時挿入され、彼女たちの心の移り変わりも非常にていねいに描かれているので感情移入度がとても高くなり、物語を非常に奥深く楽しむことができます。ただしキャラクターが多いこともあってやや冗長になってしまうきらいがあり、特に12月に入るまでが非常に長く感じられます。また、12月以降の展開がキャラクターによってはやや淡泊に感じられることと、あるキャラクターを攻略するために別のキャラクターの好感度を下げるようにプレイしなければならない点も気になります。(愛知県・飯田哲也・35歳)

全DCソフトオッズ表B

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	全投票平均点
40	45	エアロダンシングi ●CRI●2001年2月15日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、アスキー・ミッションスティック対応)●VM使用ブロック数(14～)	SLG	9.1538
41	41	SONIC ADVENTURE(ソニックアドベンチャー) ●セガ●'98年12月23日発売●5,800円(VGA、通信、VM、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10)	ACT	9.1495
42	40	ギガウイング2 ●カプコン●2001年1月18日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(19～)	SHT	9.1484
43	44	まぼろし月夜 ●シムス●'99年9月23日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(20)	ADV	9.1471
44	43	発売一周年「東京バス案内(ガイド)」～美人バスガイド添乗パック～ ●フォーティファイブ●2000年12月21日発売●5,800円(2枚組、VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(3～)	SLG	9.1428
45	48	トリコロールクライシス ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年11月9日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(16～)	RPG	9.1379
46	47	あつまれ!ぐるぐる温泉 ●セガ●'99年9月23日発売●4,800円(VGA、VM、通信、キーボード、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(62)	TAB	9.133
47	46	サンバDEアミーゴ Ver.2000 ●セガ●2000年12月14日発売●5,800円(VGA、マラカス対応)●VM使用ブロック数(17)	ETC	9.13
48	49	BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版 ●カプコン●2001年3月22日発売●5,800円(VGA、2枚組、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(11～)	A・ADV	9.1272
49	52	リボルト ●アクレイムジャパン/タイトー●2000年7月13日発売●3,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(36～)	RAC	9.1235
50	53	デスピリア ●アトラス●2000年9月21日発売●6,800円●VM使用ブロック数(8)	RPG	9.1221
51	51	セガガガ ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円/9,800円(限定版)●VM使用ブロック数(15～)	SLG	9.1155
52	55	シェンムーII ●セガ●2001年9月6日発売●7,800(VGA対応、4枚組、初回限定版6枚組)●VM使用ブロック数(22～)	FREE	9.1145
53	56	ナップルテール Arsia in Daydream ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10～)	ACT	9.1041
54	54	CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 ●カプコン●2001年9月13日発売●6,800(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック、キーボード、ネオポケ対応)●VM使用ブロック数(12～)	ACT	9.1013
55	57	SONIC ADVENTURE International(ソニックアドベンチャー・インターナショナル) ●セガ●'99年10月14日発売●5,800円(VGA、VM、振動、通信対応)●VM使用ブロック数(10～)	ACT	9.0907
56	58	エルドラドゲート(第3巻) ●カプコン●2001年2月2日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16)	RPG	9.0787
57	59	ROOMMANIA#203 ●セガ●2000年1月27日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(15～)	SLG	9.0756
58	新	パワースマッシュ2 ●セガ●2001年11月15日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、スティック対応)●VM使用ブロック数(4)	SPT	9.0666
59	60	エアロダンシングF ●CRI●2000年2月24日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ケーブル、アスキー・ミッションスティック対応)●VM使用ブロック数(8～)	SLG	9.0664
60	61	ソニックアドベンチャー2 ●セガ●2001年6月23日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4～)	ACT	9.0565
61	62	ゼロガンナー2 ●彩京●2001年9月6日発売●5,800(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(7～)	SHT	9.054
62	63	NBA 2K1 ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(150)	SPT	9.05
63	67	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ ●セガ●2000年9月21日発売●5,800円、7,800円(初回限定版)●VM使用ブロック数(12～)	ADV	9.0476
64	42	てんたま 1st Sunny Side ●キッド●2001年10月25日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(23～)	ADV	9.0465
65	66	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2〈ソフト単品/ガンセット〉 ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円/7,800円〈ガン同梱〉(VGA、銃、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(7)	SHT	9.0394
66	65	NBA 2K ●セガ●2000年3月23日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(198～)	SPT	9.0386
67	68	ポップンミュージック ●コナミ●'99年2月25日発売●4,800円(ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9～)	SLG	9.0328
68	69	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ●セガ●'99年12月9日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、ツインスティック対応)●VM使用ブロック数(4～)	ACT	9.0256
69	70	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～ ●セガ●'99年6月24日発売●5,800円(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(11～)	SPT	9.0205
70	71	F355チャレンジ ●セガ●2000年8月3日発売●5,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル、対戦ケーブル対応)●VM使用ブロック数(22～)	RAC	9.0
71	64	US Shenmue ●セガ●2001年7月5日発売●3,000円(4枚組、VGA、VM、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(80～)	FREE	9.0
72	81	Close to～祈りの丘～ ●キッド●2001年4月19日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(16)	ADV	8.9921
73	72	NFL 2K(ドリコレあり) ●セガ●2000年1月20日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(191)	SPT	8.9833
74	73	デッド オア アライブ2 ●テクモ●2000年9月28日発売●6,800円(VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(8～26)	ACT	8.9768
75	75	スペースチャンネル5(ドリコレあり) ●セガ●'99年12月16日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(5～)	ETC	8.967
76	76	プロ野球チームであそぼうネット! ●セガ●2000年8月10日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(5～)	SPT	8.9634
77	80	マーズマトリックス ●カプコン●2000年11月9日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(7)	SHT	8.9487
78	78	北へ。White Illumination ●ハドソン●'99年3月18日発売●5,800円●VM使用ブロック数(20)	ADV	8.9486
79	77	クレイジータクシー2 ●セガ●2001年5月31日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(14～)	RAC	8.9416
80	79	WWF ROYAL RUMBLE ●ユークス●2001年4月26日発売●3,800円(VGA、スティック対応)●VM使用ブロック数(3～)	ACT	8.9411
81	74	ハンドレッド ソード ●セガ●2001年2月15日発売●5,800円/980円(@barai版)(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応)	SLG	8.9407
82	86	es(エス) ●テレビ朝日/セガ●2001年4月5日発売●6,800円(3枚組、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10)	ADV	8.9365
83	82	突撃!てけてけ!!トイ・レンジャー ●セガ●2000年1月6日発売●4,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(14～)	A・ADV	8.9298
84	83	ファイヤープロレスリングD ●スパイク●2001年3月1日発売●6,800円(VGA、通信、マウス対応)●VM使用ブロック数(36～)	SPT	8.9294
85	84	ベルセルク 千年帝国の鷹編 喪失花の章 ●アスキー●'99年12月16日発売●6,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(6～)	ACT	8.9265
86	85	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI●'99年3月4日発売●5,800円(VGA、アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(15)	SLG	8.9228
87	88	リアルサウンド～風のリグレット～ ●ワープ●'99年3月11日発売●4,800円(VGA、VM、通信、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(4～)	ADV	8.9028
88	90	スーパーストリートファイターIIX for Matching Service ●カプコン●2000年12月22日発売●4,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(3～)	ACT	8.8957
89	89	ゲットバス2 ●セガ●2001年8月30日発売●5,800(VGA、ぷるぷるぱっく、つりコン対応)●VM使用ブロック数(19)	SLG	8.8923
90	87	Memories Off Complete ●キッド●2000年6月29日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(18～)	ADV	8.875
91	148	エアロダンシングi 次回作まで待てませ～ん ●CRI●2001年8月23日発売●3,800(VGA、ぷるぷるぱっく、アスキーミッションスティック、通信対応)●VM使用ブロック数(15～)	SLG	8.875
92	92	ジェットセットラジオ ●セガ●2000年6月29日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4～)	ACT	8.868
93	91	サンバDEアミーゴ ●セガ●2000年4月27日発売●5,800円(VGA、通信、マラカス対応)●VM使用ブロック数(6～)	ETC	8.8676
94	94	ゴルフしようよ 攻略パック ●ソフトマックス●2000年6月1日発売●3,980円(ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(12～)	SPT	8.8589
95	93	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●'99年1月14日発売●5,800円(VGA、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(19)	ACT・RPG	8.8588
96	97	花組対戦コラムス2 ●セガ●2000年1月6日発売●5,800円(ぷるぷるぱっく、通信対応)●VM使用ブロック数(5～)	PUZ	8.8483
97	95	チューチューロケット! ●セガ●'99年11月11日発売●2,800円/4,800円〈カラーコントローラセット〉(VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(3～)	PUZ	8.8473
98	96	シェンムー 一章 横須賀 ●セガ●'99年12月29日発売(※12月24日先行販売あり)●6,800円(4枚組、VGA、VM、通信対応)●VM使用ブロック数(80～)	FREE	8.847
99	98	COOL BOARDERS BURRRN!(ドリコレあり) ●ウエップシステム●'99年8月26日発売●5,800円(VGA、通信、ぷるぷるぱっく対応)●VM使用ブロック数(4～)	SPT	8.8439
100	99	北へ。Photo Memories ●ハドソン●'99年8月5日発売●3,800円●VM使用ブロック数(20～)	ETC	8.8357
101	100	もっとプロ野球チームをつくろう! ●セガ●2000年9月28日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(158～)	SLG	8.8333

「たいちょう!」「ん?」「最近ちょっと1年前の『ドリマガ(ドリームキャストマガジン)』を見直したんですけど、いやぁ、もうビックリ」「何よ?」「あのときは、最高に突っ走っていて、企画も同時並行で何本も動かして……」「おうおぅ、そうじゃったの。懐かしいの、サンバ隊(笑)。もう年末からやってたんだ、あの企画」「で、年が明けたら、DC製造中止のドタバタでドタバタして(笑)」「おーおー」「で、そのまま『サクラ大戦3』でもっと突っ走って、『ドリマガ』に誌名変更と」「……いやぁ、マジで早かったの」「えー、そんなこんなで、もう1年。次号はいろんな意味で総決算!ですよね」「そうじゃの」「企画も満載! 期待してて待っててくださいよー!」「うむ」

全DCソフトオッズ表C

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均
102	123	フレグランステイル ●TAKUYO●2001年7月26日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（12～）	ADV	8.8333
103	101	dancing blade かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden～完全版 ●コナミ●'99年9月30日発売●5,800円（2枚組）●VM使用ブロック数（2～）	ADV	8.826
104	103	超鋼戦紀 キカイオー ●カプコン●2000年1月13日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（3～）	ACT	8.8248
105	102	マリオネットハンドラー ●マイクロネット●'99年7月29日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（31～）	ETC	8.8235
106	104	探偵紳士DASH! ●アーベル●2000年12月21日発売●6,800円（VGA、VM対応）●VM使用ブロック数（9～）	ADV	8.8144
107	105	ドグウ戦記 覇王 ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年8月10日発売●5,800円●VM使用ブロック数（19）	SLG	8.8064
108	107	ELEMENTAL GIMMICK GEAR ●ハドソン●'99年5月27日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（6～）	A·RPG	8.7964
109	109	アイドル雀士をつくっちゃおう ●ジャレコ●'99年9月23日発売●6,800円〈通常版／初回限定おまけCDつき〉●VM使用ブロック数（4）	TAB	8.7822
110	110	ルームメイトノベル～佐藤由香～ ●データム・ポリスター●2000年6月29日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5）	ADV	8.7809
111	111	ポップンミュージック3 アペンドディスク ●コナミ●2000年2月10日発売●2,800円（VM、ぷるぷるぱっく、アーケードディスク、ポップンコントローラ対応）●VM使用ブロック数（7～）	SLG	8.7647
112	112	COSMIC SMASH ●セガ●2001年9月13日発売●2,800（VGA、スティック対応）●VM使用ブロック数（4）	SPT	8.764
113	106	火焔聖母～The Virgin on Megiddo～ ●広美●2001年8月2日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV	8.7627
114	119	エルドラドゲート（第7巻） ●カプコン●2001年10月10日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16）	RPG	8.7586
115	113	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 ●カプコン●'99年7月8日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（37～）	ACT	8.7562
116	114	プロ野球チームをつくろう! ●セガ●'99年8月5日発売●5,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（160～）	SPT	8.7521
117	115	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES ●カプコン●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（198）	ACT	8.7521
118	116	タイピング OF THE デート ●ハドソン●2001年9月27日発売●4,800円（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（2）	ETC	8.75
119	118	トゥームレイダー4:ラストレベレーション ●カプコン●2000年7月19日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（35～）	ACT	8.7446
120	117	MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes ●カプコン●2000年3月30日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（5）	ACT	8.744
121	121	ダビつく～ダービー馬をつくろう!～ ●セガ●2000年7月27日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（190～）	SLG	8.7381
122	120	スーパーロボット大戦α for Dreamcast ●バンプレスト●2001年8月30日発売●7,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（99）	SLG+RPG	8.73
123	124	ルーンジェイド ●ハドソン●2000年8月24日発売●5,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（198～）	RPG	8.7252
124	122	ギルティギア ゼクス ●サミー●2000年12月14日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（10～）	ACT	8.7176
125	139	ドリームスタジオ ●セガ●2000年11月9日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（6～）	ETC	8.7105
126	131	エルドラドゲート（第5巻） ●カプコン●2001年6月6日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16～）	RPG	8.7083
127	125	REVIVE…～蘇生～ ●データイースト●'99年10月28日発売●6,800円（ミニドラマCD、ミニセル画3枚セット）（VGA対応）●VM使用ブロック数（12～）	ADV	8.6989
128	128	爆裂無敵 バンガイオー ●トレジャー●'99年12月9日発売●5,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（5）	SHT	8.6989
129	129	スピード・デビル ●ユービーアイソフト●'99年11月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（27～）	RAC	8.6914
130	130	クライマックスランダーズ ●セガ●'99年9月15日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（16～）	RPG	8.6897
131	127	カナリア～この想いを歌に乗せて～ ●NECインターチャネル●2001年8月23日発売●6,800（VGA対応）●VM使用ブロック数（7～）	ADV	8.6829
132	126	東京バス案内（ガイド） ●フォーティファイブ●'99年12月23日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（3～）	SLG	8.6802
133	108	ダビつく2 ●セガ●2001年8月9日発売●6,800（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（182～）	SLG	8.6774
134	132	サカつく特大号～J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!～ ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（132～）	SLG	8.6727
135	134	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future ●カプコン●2000年6月29日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（3～）	ACT	8.6679
136	144	夢のつばさ Fate of Heart ●キッド●2001年7月26日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（27～）	ADV	8.6666
137	133	エルドラドゲート（第4巻） ●カプコン●2001年4月12日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16～）	RPG	8.6571
138	136	ヴァンパイアクロニクル for Matching Service ●カプコン●2000年8月10日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（3～）	ACT	8.6486
139	137	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION ●角川書店／ESP●'99年8月26日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（17～）	SLG+ADV	8.6461
140	135	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… ●バンダイ●'99年8月26日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（6～）	SHT	8.6447
141	138	ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～ ●リバーヒルソフト●'99年7月15日発売●5,800円（通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（150～）	SLG	8.6391
142	143	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION ●SNK●2000年3月30日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（18）	ACT	8.6382
143	140	L.O.L～LACK OF LOVE～ ●アスキー●2000年11月2日発売●6,800円●VM使用ブロック数（9）	RPG	8.6333
144	142	メルクリウスプリティ end of the century ●NECインターチャネル●2000年11月16日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4～）	SLG	8.6329
145	141	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン ●カプコン●'99年2月25日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（4）	ACT	8.6267
146	166	餓狼 MARK OF THE WOLVES ●SNK●2001年9月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6～）	ACT	8.6216
147	145	SPAWN In The Demon's Hand ●カプコン●2000年8月10日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2～）	ACT	8.619
148	146	パンツァーフロント ●アスキー●'99年12月22日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（16～）	SLG	8.6108
149	151	ファイティングバイパーズ2 ●セガ●2001年1月18日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（11～）	ACT	8.6031
150	147	ジェットコースタードリーム ●びんぼうソフト／ボトムアップ●'99年12月9日発売●3,980円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（75～）	SLG	8.6
151	153	ゴーレムのまいご ●キャラメルポット●2000年2月24日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（3～）	PUZ	8.6
152	150	エルドラドゲート（第2巻） ●カプコン●2000年12月12日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16）	RPG	8.5857
153	149	燃えろ!ジャスティス学園 ●カプコン●2000年12月7日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2～）	ACT	8.5737
154	152	エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク ●CRI●2000年1月20日発売●2,980円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アスキーミッションスティック対応）●VM使用ブロック数（15～）	ETC	8.5737
155	159	エルドラドゲート（第6巻） ●カプコン●2001年8月8日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16～）	RPG	8.5714
156	154	サクラ大戦〈通常版／初回限定版〉 ●セガ●2000年5月25日発売●4,800円（3枚組、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）／6,800円（初回限定版、オリジナルVM同梱）●VM使用ブロック数（9～）	ADV	8.5699
157	156	ミスタードリラー ●ナムコ●2000年6月29日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（12～）	ACT	8.5605
158	155	神機世界エヴォリューション ●セガ（ESP／スティング）●'99年1月21日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）VM使用ブロック数（8）	RPG	8.5551
159	157	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999（ドリコレあり） ●SNK●'99年6月24日発売●5,800円（アーケードスティック対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（7～）	ACT	8.5433
160	158	ギガウイング ●カプコン●'99年11月11日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、通信対応）●VM使用ブロック数（12／※通信用70）	SHT	8.5426
161	160	信長の野望 烈風伝 ●コーエー●'99年12月16日発売●9,800円●VM使用ブロック数（160）	SLG	8.5348
162	162	魔剣X ●アトラス●'99年11月25日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV	8.5342
163	161	セガマリンフィッシング ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応）●VM使用ブロック数（4）	SLG	8.5333
164	171	コンフィデンシャルミッション ●セガ／ヒットメーカー●2001年6月14日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、銃対応）●VM使用ブロック数（3）	SHT	8.5227
165	163	神機世界エヴォリューション2～遠い約束～ ●ESP／スティング●'99年12月23日発売●6,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10）	RPG	8.5202
166	164	ブラックマトリクス アドヴァンスト ●NECインターチャネル●'99年9月30日発売●6,800円（2枚組）●VM使用ブロック数（7～）	SLG+RPG	8.5065
167	168	聖霊機ライブレード ●ウィンキーソフト●2000年9月28日発売●5,800円●VM使用ブロック数（8～）	S·RPG	8.5
168	167	スーパースピード・レーシング ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（12～）	RAC	8.4801
169	169	インペリアルの鷹 FIGHTER OF ZERO ●グローバル・A・エンタテインメント●2000年6月29日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（8～）	SHT	8.4736
170	177	プロ野球チームをつくろう!&あそぼう! ●セガ●2001年8月30日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（163～）	SLG	8.468
171	165	Pia キャロットへようこそ!! 2.5 ●NECインターチャネル●2001年6月21日発売●7,200円（2枚組）●VM使用ブロック数（25+25）	SLG	8.4649
172	170	ガンバード2 ●カプコン●2000年3月9日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（9）	SHT	8.4594
173	172	Canvas～セピア色のモチーフ～ ●NECインターチャネル●2001年4月5日発売●7,200円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4～）	ADV	8.4565
174	173	バイオハザード3 ラスト エスケープ ●カプコン●2000年11月16日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（8）	A·ADV	8.4545
175	174	サイキックフォース2012 ●タイトー●'99年3月4日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（9～）	ACT	8.4479
176	179	ぼく ドラえもん ●セガトイズ●2001年1月25日発売●5,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（5～）	ADV	8.4354
177	新	Rez ●セガ●2001年11月22日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（9）	SHT	8.4285
178	176	ズサーヴァサー ●リアルビジョン●2000年7月27日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（4）	RAC	8.425
179	178	シーマン ～禁断のペット～ ●ビバリウム●'99年7月29日発売●6,800円（マイク同梱）／7,800円（マイク、専用VM同梱）（VGA、マイクデバイス対応）●VM使用ブロック数（64）	SLG	8.4095

全DCソフトオッズ表D

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均
180	180	ぷよぷよ～ん ●セガ●'99年3月4日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6）	PUZ	8.4029
181	175	デイトナUSA 2001 ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（24～）	RAC	8.4022
182	191	デ・ジ・キャラット ファンタジー ●ブロッコリー●2001年9月6日発売●5,800/7,800円（限定版）（VGA対応）●VM使用ブロック数（10）	ADV	8.4
183	181	レイマン 海賊船からの脱出! ●ユービーアイソフト●2000年3月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	A·ADV	8.4
184	183	チェキッ娘の見るCD／チェキッ娘 ●ポニーキャニオン●'99年8月4日発売●1,200円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	8.3942
185	184	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition ●コナミ●2000年2月17日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、DDRコントローラ対応）●VM使用ブロック数（9～17）	SLG	8.3846
186	182	ILLBLEED（イルブリード） ●クレイジーゲーム●2001年3月29日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（7）	ACT	8.3777
187	185	ワールド・ネバーランド2プラス～プルト共和国物語～ ●リバーヒルソフト●2000年3月30日発売●5,800円（VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（154～）	SLG	8.375
188	186	ダイナマイト刑事2 ●セガ●'99年5月27日発売●5,800円（VGA、VM、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（5）	ACT	8.3533
189	187	EVE ZERO 完全版 ark of the matter（通常版／初回版） ●ゲームビレッジ●2001年3月22日発売●7,800円（VGA、2枚組、VM対応）●VM使用ブロック数（16～）	ADV	8.3444
190	188	Prismaticallization（プリズマティカリゼーション） ●アークシステムワークス●2000年8月24日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（13）	ADV	8.3437
191	189	LE MANS 24 HOURS（ル・マン 24 アワーズ） ●セガ●2001年3月15日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（32）	RAC	8.3333
192	190	エアフォースデルタ（ドリコレあり） ●コナミ●'99年7月29日発売●5,800円（アスキー・ミッション・スティック対応）●VM使用ブロック数（14～）	SHT	8.3333
193	192	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ●カプコン●2001年1月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	8.3225
194	199	アウトトリガー ●セガ●2001年8月2日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応、マウス同梱）●VM使用ブロック数（8）	ACT	8.3061
195	193	エクソダスギルティー ネオス ●アーベル●2001年5月31日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（9～）	RPG+ADV	8.3058
196	194	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast ●ビデオシステム●'99年11月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（20～）	RAC	8.3043
197	195	ブルー スティンガー ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	ADV+ACT	8.2995
198	196	Dの食卓2 ●ワープ●'99年12月23日発売●6,800円（4枚組、VGA、VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（9～）	A·ADV	8.2966
199	197	首都高バトル ●元気●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（15～）	RAC	8.2929
200	198	FRAME GRIDE（フレーム グライド） ●フロム・ソフトウェア●'99年7月15日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（2～）	ACT	8.2846
201	200	CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 ●カプコン●2000年9月6日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ネオジオポケット連動、スティック対応）●VM使用ブロック数（9～）	ACT	8.2738
202	201	アキハバラ電脳組 パタPies! ●セガ●'99年7月29日発売●5,800円（VGA、VM対応）●VM使用ブロック数（8～）	SLG	8.2613
203	202	ゲットバス〈ソフト単品／つりコントローラセット〉 ●セガ●'99年4月1日発売●5,800円／9,800円〈つりコン同梱〉（VGA、つりコン、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（50）	SLG	8.2438
204	203	サクラ大戦・キネマトロン 花組メール ●セガ●2000年12月28日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（4）	ETC	8.2352
205	204	パワーストーン2 ●カプコン●2000年4月27日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（5～）	ACT	8.2164
206	206	バギーヒート ●CRI●'99年7月8日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（65～）	RAC	8.2061
207	205	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition ●SNK●2000年12月21日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（3～）	ACT	8.204
208	208	D+VINE [LUV]（ディヴァインラヴ） ●プリンセスソフト●2001年10月25日発売●6,800円（ビジュアルメモリ必須、初回限定版、プレミアムミュージックCD同梱）●VM使用ブロック数（30）	ADV	8.2
209	207	バーチャファイター3tb ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（12）	ACT	8.1921
210	209	アドバンスド大戦略～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～ ●セガ●2000年6月22日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（190）	SLG	8.1791
211	210	エルドラドゲート（第1巻） ●カプコン●2000年10月10日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（16～）	RPG	8.1712
212	211	バスラッシュドリーム～エコギアパワーワームチャンピオンシップ～ ●ビスコ●2000年12月21日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応）●VM使用ブロック数（11～）	SLG	8.1538
213	212	プロ野球チームであそぼう! ●セガ●'99年12月23日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（50～）	SPT	8.1263
214	213	Vermilion Desert（バーミリオン・デザート） ●リバーヒルソフト●'99年12月2日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（40）	SLG+RPG	8.1194
215	214	READY 2 RUMBLE BOXING～打ち込め笑いのメガトンパンチ!!～ ●セガ●2000年1月13日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（8～）	ACT	8.1142
216	215	ジェットコースタードリーム2 ●びんぼうソフト●2000年11月2日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（28～）	SLG	8.1
217	216	首都高バトル2 ●元気●2000年6月22日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（40～）	RAC	8.0593
218	217	ecco THE DOLPHIN～DEFENDER OF THE FUTURE～ ●セガ●2001年1月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（8）	ACT	8.047
219	218	バーチャコップ2 ●セガ●2000年3月2日発売●2,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、キーボード、アーケードスティック、ツインスティック、ハンドル、銃、つりコン対応）●VM使用ブロック数（2）	SHT	8.0421
220	219	ペンペントライアイスロン ●ゼネラル・エンタテイメント●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5）	RAC	8.0355
221	220	クリスマスシーマン～想いを伝えるもうひとつの方法～ ●ビバリウム●'99年12月16日発売●2,800円／980円（受信ディスク）（通信、マイク対応）●VM使用ブロック数（32）	ETC	8.0277
222	221	サンライズ英雄譚 ●サンライズインタラクティブ●'99年12月2日発売●6,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（29）	RPG	8.0
223	222	通信対戦ロジックバトル 大雪戦 ●フォーティファイブ●2000年5月11日発売●3,800（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（3～）	PUZ	8.0
224	223	でじこのまいブラ ●isao●2000年12月14日発売●2,480円（VGA、通信、キーボード、マウス対応）●VM使用ブロック数（6）	ETC	8.0
225	224	レンタヒーローNo.1 ●セガ●2000年5月25日発売●5,800（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（20～）	A·RPG	7.9821
226	225	シーマン～禁断のペット～〈2001年対応版〉（マイク同梱） ●ビバリウム●2000年8月10日発売●6,800円（VGA、VM対応、マイク必須）●VM使用ブロック数（64）	SLG	7.9821
227	227	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 ●カプコン●'99年11月25日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、アーケードスティック、通信対応）●VM使用ブロック数（4）	ACT	7.9539
228	228	SUPER RUNABOUT ●クライマックス●2000年5月25日発売●5,800（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、レーシングコントローラ対応）●VM使用ブロック数（12～）	RAC	7.9504
229	229	エイティーン・ホイーラー ●セガ●2000年10月12日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（2～5）	RAC	7.95
230	230	ネッパチⅢ@VPACHI～CRど根性ガエル2・CRど根性ガエルH～ ●タイコク●2000年9月28日発売●4,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10）	SLG	7.95
231	231	Dream Flyer（ドリームフライヤー） ●セガ●'99年12月9日発売●2,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	7.9411
232	233	パワージェットレーシング ●CRI●2001年3月22日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（8）	RAC	7.9
233	234	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス） ●NECホームエレクトロニクス●'98年12月23日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（172）	SLG+RPG	7.9032
234	235	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～ ●ダイコク電機●'99年11月25日発売●5,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	TAB	7.8918
235	236	新日本プロレスリング闘魂烈伝4 ●トミー●'99年9月2日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（91～）	SPT	7.8636
236	243	春雨曜日 ●NECインターチャネル●2001年3月22日発売●6,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（15～）	ADV	7.8611
237	238	KONOHANA:TrueReport ●サクセス●2001年4月26日発売●2,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（7）	ADV	7.8571
238	239	ヴィジランテ8～セカンドバトル～ ●シスコン エンタテイメント●2000年3月23日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	7.8571
239	240	超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service ●カプコン●2001年1月18日発売●3,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、スティック、キーボード対応）●VM使用ブロック数（3～）	ACT	7.8571
240	241	三國志Ⅵ ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数（100）	SLG	7.8533
241	244	さくらももこ劇場コジコジ ●マーベラス エンターテイメント●2000年4月20日発売●6,800円（VGA、VM対応、マイク必須）●VM使用ブロック数（7～）	ETC	7.8333
242	245	対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ ●カプコン●2001年6月28日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（9～）	TAB	7.8333
243	242	バーチャストライカー2 Ver.2000.1 ●セガ●'99年12月2日発売●5,800円（VGA、VM、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（12～）	SPT	7.8309
244	237	クレオパトラフォーチュン ●アルトロン●2001年6月21日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（5）	PUZ	7.8125
245	246	dancing blade かってに桃天使! 完全版 ●コナミ●'99年9月2日発売●5,800円（2枚組）●VM使用ブロック数（2～）	ADV	7.8064
246	248	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 ●メビウス／セガ●'99年4月22日発売●6,800円（2枚組）（VGA対応）●VM使用ブロック数（12～）	ADV	7.8043
247	232	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service ●カプコン●2000年10月26日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（4）	ACT	7.7948
248	249	ダンスダンスレボリューション CLUB VERSION Dreamcast Edition ●コナミ●2000年4月27日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、DDRコントローラ対応）●VM使用ブロック数（9）	SLG	7.7857
249	226	ぐるぐる温泉2 ●セガ●2001年8月9日発売●5,800（VGA、通信、キーボード、BbA対応）●VM使用ブロック数（34～）	TAB	7.7608
250	247	ディノクライシス ●カプコン●2000年9月6日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（8～）	A·ADV	7.76
251	250	ガンスパイク ●カプコン●2000年12月21日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（8～）	SHT	7.7454
252	251	ミス・ムーンライト ●加賀テック●2001年6月21日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（35）	ADV	7.7333
253	252	エンジェルプレゼント ●NECインターチャネル●2001年4月12日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（11～）	ADV	7.7333
254	253	ゾンビリベンジ ●セガ●'99年11月25日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	7.726
255	254	大神一郎奮闘記～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～ ●セガ●2000年2月24日発売●5,800円（2枚組）●VM使用ブロック数（36）	ETC	7.7094
256	255	アニマスター ●アキ●2000年6月15日発売●5,800円（VGA、VM、通信対応）●VM使用ブロック数（33～）	RPG+SLG	7.7
257	24	悠久幻想曲3 Perpetual Blue ●メディアワークス●'99年12月22日発売●6,800円●VM使用ブロック数（13）	SLG	7.7

全DCソフトオッズ表E

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均
258	258	ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング ●セガ●2000年9月28日発売●5,800円/7,800円（初回限定版）（VGA、ぷるぷるぱっく、キーボード対応）●VM使用ブロック数（[illegible]）	ADV	7.6931
259	257	ストリートファイターⅢ ダブルインパクト ●カプコン●'99年12月16日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	7.6836
260	256	デスクリムゾンOX ●エコールソフトウェア●2001年5月10日発売●5,800円（VGA、銃対応）●VM使用ブロック数（8～）	SHT	7.6666
261	259	ネッパチⅥ@VPACHI～CRお宝探検隊～ ●ダイコク電機●2001年2月15日発売●4,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	SLG	7.6666
262	260	ティンクルスター スプライツ ●SNK●2000年3月23日発売●2,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4～）	SHT	7.6304
263	278	スーパーランナバウト―San Francisco EDITION― ●クライマックス●2001年6月21日発売●3,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（12～）	RAC	7.619
264	261	CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO ●カプコン●2001年6月14日発売●3,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（[illegible]）	ACT	7.617
265	262	熱闘ゴルフ ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（27～）	SPT	7.6
266	263	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●Ubiソフト●'99年3月11日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（25～）	RAC	7.5921
267	264	森田の最強Reversi ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（66～）	TAB	7.5803
268	266	真 本格花札 ●アルトロン●'99年7月22日発売●4,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（2～）	TAB	7.5714
269	265	マクロスM3 ●翔泳社●2001年2月22日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	7.5512
270	284	スーパーパズルファイターⅡX for matching Service ●カプコン●2001年7月5日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（3～）	PUZ	7.5454
271	267	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●ショウエイシステム●'99年4月8日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（200）	SLG	7.5384
272	268	ソーサリアン～七星魔法の使徒～〈通常版／限定版〉 ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2000年4月27日発売●5,800円/6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	RPG	7.4843
273	269	SegaGT Homologation Special ●セガ●2000年2月17日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、レーシングコントローラ対応）●VM使用ブロック数（42～）	RAC	7.4717
274	270	WORLD SERIES BASEBALL 2K1 ●セガ●2001年3月22日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（20）	SPT	7.4705
275	271	ウイニングポスト4 プログラム2000 ●コーエー●2000年3月30日発売●6,800円●VM使用ブロック数（200）	SLG	7.4666
276	272	ぷよぷよDA! ―featuring ELLENA System― ●コンパイル●'99年12月16日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6～）	ACT	7.4652
277	273	ねっとdeテニス ●カプコン●2000年10月9日発売●1,980円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（2～）	SPT	7.4545
278	274	マリオネットハンドラー2 ●マイクロネット●2000年11月9日発売●5,800円（VGA、マイク、通信対応）●VM使用ブロック数（46）	SLG	7.45
279	275	信長の野望 将星録 with パワーアップキット ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数（200）	SLG	7.4189
280	276	スターグラディエイター2 ナイトメア オブ ビルシュタイン ●カプコン●'99年12月9日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6）	ACT	7.409
281	277	秘密～唯がいた夏～ ●スターフィッシュ●2001年7月26日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（12）	ADV	7.4
282	279	スーパーマグネチック ニュウニュウ ●元気●2000年2月3日発売●5,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（2～22）	ACT	7.3888
283	280	ラングリッサー ミレニアム ●メサイヤ●'99年11月3日発売●5,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（36）	SLG+RPG	7.3857
284	282	FISH EYES Wild ●ビクターインタラクティブソフトウェア●2001年2月22日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応）●VM使用ブロック数（7～）	SLG	7.3571
285	296	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王 ●カプコン●2001年5月24日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11）	ADV	7.3571
286	283	ソニックシャッフル ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4～）	ETC	7.3538
287	285	お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー ●ワカ製作所●'99年12月9日発売●7,800円（VGA、通信、マイク、MIDIケーブル対応）●VM使用ブロック数（2～200）	ETC	7.3
288	286	HEART BREAK DIARY/dps（ディープス） ●パイオニアLDC●'99年7月22日発売●1,260円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	7.2857
289	287	SPORTS JAM ●セガ●2001年4月12日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、スティック対応）●VM使用ブロック数（7）	SPT	7.2727
290	288	マリオネットカンパニー2 Chu! ●マイクロキャビン●2000年5月18日発売●6,800（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（7～）	ADV	7.2711
291	292	ガンダムバトルオンライン ●カプコン●2001年6月28日発売●6,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（41～）	SLG	7.258
292	289	上海ダイナスティ ●サクセス●2000年3月16日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（17～）	PUZ	7.25
293	290	森田の最強将棋 ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（66～）	TAB	7.2244
294	291	西風の狂詩曲（ラプソディ） ●ソフトマックス●2001年2月22日発売●5,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（40～）	RPG	7.2121
295	293	セガテトリス ●セガ●2000年11月23日発売●2,800円（ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ケーブル、スティック対応）●VM使用ブロック数（5～）	PUZ	7.1944
296	281	Candy Stripe～みならい天使～（通常版／初回限定版） ●セガ●2001年10月25日発売●6,800/9,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（3～）	ADV	7.1739
297	294	ラブひな スマイルアゲイン ●セガ●2001年3月29日発売●8,800円（限定版）（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5）	ADV	7.1666
298	295	プロ麻雀 極D ●アテナ●2000年3月30日発売●4,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（17）	TAB	7.1428
299	297	レッドラインレーサー ●イマジニア●'99年4月29日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（12）	RAC	7.0312
300	298	サイレントスコープ ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（20～）	SHT	7.02
301	299	July ●フォーティファイブ●'98年11月27日発売●5,800円●VM使用ブロック数（4）	ADV	6.9968
302	300	新世紀エヴァンゲリオン タイピングE計画 ●ガイナックス●2001年4月19日発売●6,800円（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（4）	ETC	6.9714
303	313	プリンセスメーカーコレクション ●ジェネックス●2001年7月19日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（43～）	SLG	6.9166
304	301	マジック:ザ・ギャザリング ●カプコン●2001年6月28日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（6）	TAB	6.8461
305	302	ネッパチⅡ@VPACHI～CRハレンチ学園～ ●ダイコク電機●2000年7月6日発売●4,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	SLG	6.8181
306	303	実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition ●コナミ●2000年3月30日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（36～）	SPT	6.7833
307	306	マリオネットカンパニー ●マイクロキャビン●'99年10月7日発売●5,800円（初回限定セルカード付き）（VM対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV	6.7133
308	304	ぷらすぷらむ ●TAKUYO●'99年10月7日発売●3,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	6.7037
309	305	バトルビースター ●スタジオ ワンダーエフェクト●2001年3月15日発売●5,800円（VGA、通信、マイク対応）●VM使用ブロック数（23）	SLG	6.6923
310	307	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン ●パンサーソフトウェア●'99年11月3日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（29）	SHT	6.675
311	308	井上涼子～ルームメイト～ ●データム・ポリスター●2001年7月5日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	ADV	6.6428
312	309	生体兵器 エクスペンダブル ●イマジニア●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	SHT	6.6176
313	310	電車でGO!2 高速編 3000番台 ●タイトー●2000年1月20日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、マスコン対応）●VM使用ブロック数（14）	SLG	6.6086
314	311	湯川元専務のお宝さがし〈キャンペーン期間限定販売／※期間終了〉 ●セガ●'99年3月20日発売●980円（VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（33）	ETC	6.5747
315	312	電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～ ●ハドソン●'99年7月22日発売●1,480円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（56）	ETC	6.551
316	314	人生ゲーム for Dreamcast ●タカラ●2000年6月22日発売●5,800円●VM使用ブロック数（35）	TAB	6.5
317	315	永世名人Ⅲ～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～ ●コナミ●'99年7月8日発売●3,980円●VM使用ブロック数（17）	TAB	6.4736
318	316	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、VM、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（6）	ACT	6.4705
319	317	バーチャアスリート2K ●セガ●2000年7月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、スティック対応）●VM使用ブロック数（22～）	SPT	6.4166
320	318	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●'98年12月17日発売●5,800円●VM使用ブロック数（28）	SHT	6.2724
321	323	七つの秘館 戦慄の微笑 ●コーエー●2000年1月20日発売●6,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV	6.2352
322	319	ルーンキャスター ●ノイジア●2000年8月24日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（134）	SLG	6.2142
323	320	パズルボブル4 ●サイバーフロント●2000年3月16日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（12）	PUZ	6.1923
324	321	センチメンタルグラフティ2 ●NECインターチャネル●2000年7月27日発売●6,800円（2枚組、予約分3枚組、VGA対応）●VM使用ブロック数（20～）	ADV	6.1813
325	322	デスクリムゾン2―メラニートの祭壇― ●エコールソフトウェア●'99年11月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、銃、通信、マイクデバイス対応）●VM使用ブロック数（5～）	SHT	6.1273
326	324	ハローキティのマジカルブロック ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	6.0625
327	325	CARRIER ●ジャレコ●2000年2月24日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（42）	ADV	6.037
328	326	グラウエンの鳥籠 Kapital2「鳥籠」 ●セガ●'99年11月25日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	6.032
329	327	シドニー2000 ●カプコン●2000年10月26日発売●5,800円（VGA、スティック対応）●VM使用ブロック数（74）	SPT	6.0
330	328	三國志Ⅵ with パワーアップキット ●コーエー●2000年4月6日発売●9,800円●VM使用ブロック数（100～）	SLG	5.9583
331	332	ランディズム アズ ブラックソウル ●アイディアファクトリー●2001年9月6日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（38～）	SLG	5.9444
332	329	電幻天使対戦麻雀シャングリラ（特コレあり） ●マーベラスエンターテイメント●'99年11月25日発売●5,800（特コレあり2,800円）（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（6）	TAB	5.9189
333	330	F1 WORLD GRAND PRIXⅡ for Dreamcast ●ビデオシステム●2000年11月22日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（54～）	RAC	5.9
334	331	「秘密」オリジナルサウンドトラック ●ワーナーミュージック・ジャパン●'99年10月14日発売●3,059円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.8846
335	333	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～ ●セガ●'99年7月8日発売●5,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（18～）	RPG	5.875

「たいちょう！　なんか『シレン』が延びちゃいましたね。残念ですねぇ」「……うむ。しかたないの。やはり中途半端なモノよりも、完全な形で、一生遊べるソフトにしてほしいしの。まずは待つかい」「なんたって、1000回遊べるソフトですからね」「んー、とはいえ、ワシはまだGB版の『シレン』は4回しか遊んどらんかったからの（笑）。1000回なんて、いつのことやら……」「この年末は遊びたいソフトも満載！　早く次号を片づけて、よい年を迎えたいですね」「だよねぇ。次号はDCソフトも新情報満載！」「最後にドカーンといきますよー！」「おおー」

全DCソフトオッズ表F

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均
336	334	D2オリジナルサウンドトラック ●ファーストスマイルエンターテインメント●'99年12月17日発売●3,500円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.8656
337	335	スーパーユーロサッカー2000 ●イマジニア●2000年4月6日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（37～）	SPT	5.8571
338	336	世界ふしぎ発見！トロイア ●TBS●'99年7月22日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（15）	ADV	5.8039
339	337	グラウエンの鳥篭 Kapitel4「邂逅（カイコウ）」 ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.7777
340	338	グラウエンの鳥篭 Kapitel3「陥穽（カンセイ）」 ●セガ●2000年1月27日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.6701
341	339	グラウエンの鳥篭 Kapitel1「契約」 ●セガ●'99年9月30日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	5.63
342	340	ナイン・チェアーズ～09 Chairs～／スナッパーズ ●セーニャ・アンド・カンパニー●'99年6月24日発売●2,300円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.5384
343	341	レイクマスターズPRO Dreamcast Plus! ●ダズ●2000年3月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、つりコン対応）●VM使用ブロック数（9）	SLG	5.51
344	342	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝 ●ナグザット●'99年11月18日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（7～）	TAB	5.4708
345	344	夢馬券'99インターネット ●シャングリ・ラ●'99年10月21日発売●2,800円（通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（9～）	ETC	5.4645
346	345	特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝 ●バンプレスト●2000年7月27日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（16～）	A・ADV	5.421
347	346	ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト ●セガ●'99年12月23日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6～）	ACT	5.42
348	343	HAPPY★LESSON ●データム・ポリスター●2001年4月26日発売●6,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	ADV	5.378
349	347	HANG THE DJ ●ポニーキャニオン●'99年9月17日発売●2,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	5.2857
350	348	ハローキティの「音なる」メール ●セガ●2000年4月13日発売●2,800円（VGA、VM、通信キーボード対応）●VM使用ブロック数（6～）	ETC	5.2727
351	349	TETRIS 4D ●ビーピーエス●'98年12月23日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（0）	PUZ	5.2614
352	350	ビックリマン2000 ビバ！フェスチバァ！ ●セガトイズ●2000年5月2日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（20～）	ETC	5.2187
353	351	クイズ ああっ女神さまっ～闘う翼とともに～〈通常版／限定版〉 ●セガ●2000年11月30日発売●5,800円（VGA、スティック対応）／8,800円（限定版、2枚組）●VM使用ブロック数（11）	QIZ	5.1438
354	352	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 ●セガ●2000年12月28日発売●5,800円、8,800円（LIMITED BOX）（VGA、VM、通信対応）●VM使用ブロック数（48～）	ETC	5.1
355	353	麻雀大会ⅡSpecial ●コーエー●'99年3月4日発売●6,800円●VM使用ブロック数（11～）	TAB	5.0967
356	354	ネオゴールデンログレス ●サクセス●2000年10月26日発売●3,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（4）	SLG	5.0909
357	355	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編 ●アークシステムワークス●'99年11月11日発売●5,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（8）	TAB	5.0667
358	356	ジャーマン ●ウィジット●2000年8月31日発売●4,800円（VGA、マイク、通信対応）●VM使用ブロック数（-）	TAB	5.0
359	357	ハローキティのラブリー・フルーツパーク ●セガ●'99年11月25日発売●2,800円（VGA、キーボード対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	5.0
360	358	SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－ ●ハドソン●'99年11月11日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（190～）	SLG	4.9333
361	359	ザ・心理ゲーム ●ウィジット●2001年2月1日発売●4,800円（通信対応）●VM使用ブロック数（3～7）	ETC	4.8571
362	360	央華封神 ～央華咲きし刻～ ●ESP／メディアワークス●'99年12月16日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（20）	S・RPG	4.6585
363	361	ハローキティのわくわくクッキーズ ●セガ●2000年8月10日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	4.6315
364	362	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000 ●コナミ●2000年8月31日発売●オープン価格（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（11）	SPT	4.4736
365	363	GET!! コロニーズ ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（2）	PUZ	4.4666
366	364	棋太平GOLD ●ネットビレッジ●'99年11月18日発売●9,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（121～）	TAB	4.4285
367	365	リング ●角川書店／アスミック・エース エンタテインメント●2000年2月24日発売●6,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（29～）	ADV	4.3958
368	366	HAPPY★LESSON～ファーストレッスン～ ●データム・ポリスター●2000年9月28日発売●4,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（5～）	ETC	4.2
369	367	CHARGE'N BLAST（チャージンブラスト） ●シムス●2000年12月7日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（2～）	ACT	3.8378
370	368	機天烈少年'S ガンガガン〈ソフト単品／マイク同梱版〉 ●セガ●2000年4月27日発売●4,800/6,800円（VGA、VM対応、マイク必須）●VM使用ブロック数（3～）	ACT	3.7333
371	369	ぽけかの ～由美・静香・史緒～ ●データム・ポリスター●2000年6月8日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応、VM必須）●VM使用ブロック数（128）	SLG	3.5897
372	370	レインボーコットン ●サクセス●2000年1月20日発売●5,800円●VM使用ブロック数（6）	SHT	3.3492
373	371	ねっとDEぱら ●TAKUYO●2000年7月27日発売●6,800円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（65）	TAB	3.1029
374	372	UNDERCOVER AD2025 Kei ●パルス・インタラクティブ●2000年1月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（12～）	A・ADV	2.9777
375	373	平成麻雀荘 ●マイクロネット●2000年10月26日発売●5,800円（通信、キーボード、マイク対応）、6,800円（マイク同梱版）●VM使用ブロック数（11～）	TAB	2.7
376	374	学級王ヤマザキ～ヤマザキ王国大フン争！～ ●セガ●'99年12月23日発売●4,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（24～）	TAB	2.6964

発売済み&近日ランキング予定のソフト！

こちらはすでに発売済みで規定投票数に達していないDCソフトのリスト。持ってる人はドンドン投票を！

順位	ソフト名／データ	ジャンル	本誌初評価	全投票平均
?	グラウエンの鳥篭 Kapitel5「贖罪（ショクザイ）」 ●セガ●2000年5月25日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	―	?
?	グラウエンの鳥篭 Kapitel6［戦慄］ ●セガ●2000年7月27日発売●2,800円（VGA対応、通信必須）●VM使用ブロック数（2～）	ETC	―	?
?	実戦パチスロ必勝法！@VPACHI～コングダム～ ●MAXBET●2000年9月28日発売●4,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	SLG	―	?
?	ネッパチⅣ@VPACHI～CR嗚呼!! 花の応援団3～ ●ダイコク電機●2000年12月14日発売●4,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	SLG	―	?
?	ネッパチV@VPACHI～CRモンスターハウス～ ●ダイコク電機●2000年12月14日発売●4,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（10～）	SLG	―	?
?	あつまれ！ぐるぐる温泉BB ●セガ●2000年10月31日発売●2,800円（VGA、VM、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、ブロードバンドアダプタ対応）●VM使用ブロック数（62～）	TAB	―	?
?	スピリット オブ スピード 1937 ●アクレイムジャパン／タイトー●2001年4月5日発売●3,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、スティック、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（3～）	RAC	―	?
?	NET VERSUS 囲碁 ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（7）	TAB	―	?
?	NET VERSUS 将棋 ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	―	?
?	NET VERSUS チェス ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	―	?
?	NET VERSUS 花札 ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（3）	TAB	―	?
?	NET VERSUS 麻雀 ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	―	?
?	NET VERSUS リバーシ ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（3）	TAB	―	?
?	NET VERSUS 連珠 五目並べ ●アットマーク●2001年5月24日発売●1,900円（VGA、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	―	?
?	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝（廉価版） ●加賀テック●2001年5月31日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（7～）	TAB	―	?
?	ガイアマスター 決戦！世紀王伝説 ●カプコン●2001年6月28日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（24～）	TAB	―	?
?	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…… 特別版（BANDAI the Best） ●バンダイ●2001年6月28日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（6）	SHT	―	?
?	ヘビーメタル ジオマトリックス ●カプコン●2001年7月12日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード、スティック対応）●VM使用ブロック数（4～）	ACT	―	?
?	パチスロ帝王ドリームスロット～HEIWA SP～ ●メディアエンターテイメント●2001年7月26日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（50～）	SLG	―	?
?	CR必殺仕事人 パチってちょんまげ@VPACHI ●ハックベリー●2001年8月2日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（16～）	SLG	―	?
?	新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画 ●ガイナックス●2001年8月30日発売●6,800円（VGA対応、キーボード必須）●VM使用ブロック数（3）	ETC	―	?
?	SEGA EXTREME SPORTS ●セガ●2001年9月6日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（10～）	SPT	―	?
?	ぼくのテニス人生 ●びんぼうソフト●2001年9月20日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5～）	SPT	―	?
?	SNK BEST BUY THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION ●SNK●2001年9月27日発売●2,800円（ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（7）	ACT	―	?
?	パチスロ帝王ドリームスロット ～OLYMPIA SP～ ●メディアエンターテイメント●2001年9月27日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（50～）	SLG	―	?
?	パチンコの殿堂 CRナナシー ●マイクロキャビン●2001年10月4日発売●3,980円（VGA対応）●VM使用ブロック数（5）	TAB	―	?
?	SNK BEST BUY ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION ●SNK●2001年10月25日発売●2,800円（ぷるぷるぱっく、スティック対応、ネオジオポケット連動）●VM使用ブロック数（7）	ACT	―	?
?	井上涼子～ラストシーン～ ●データム・ポリスター●2001年11月8日発売●4,800円（VGA対応、VM必須）●VM使用ブロック数（2）	ETC	―	?
?	マリー&エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士1・2～ ●クールキッズ●2001年11月15日発売●7,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応、2枚組+おまけディスク）●VM使用ブロック数（15～）	RPG	―	?
?	プリズム・ハート ●キッド●2001年11月29日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（33～）	SLG	―	?
?	サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ ●セガ●2001年12月13日発売●4,800円（VGA、キーボード対応）●VM使用ブロック数（132～）	SPT	―	?

オッズ表DCソフト寸評

「悠久3」この2号で怒濤のアップダウン！

ドリームキャストもついに店頭での最終出荷も終了し、あとは残りのソフトが順次出ていくのみ。DC製造中止報道からもうあと1カ月ちょっとで1周年。まだまだDCを最後まで見届けたい気持ちは、この読者レースも同じ。今回は、B表で「エアロダンシングi」が148位から91位まで浮上。このほかでは、102位の「フレグランステイル」、133位「ダビつく」、164位「コンフィデンシャルミッション」などが動きあり。前回24位に急進した「悠久3」は257位に急落。次号も、動向に注目？



前回24位に急進したと思ったら、今回は257位まで一気に急降下した「悠久幻想曲3」。デキは悪くはないよ。

場外馬券場 全馬主の声

●新しいハードが出るたびに、ゲームの開発者は「ゲームの本質は映像の美しさだけじゃない」とか言うんだけど、だったらコロコロと新ハードに乗り換えるんじゃない！と言いたい。（岡山県・山崎隆之・32歳）

●3万円で買ったDCはいつの間にか1万円に……。5万円で買ったSSはいつの間にか3万円に……。計4万円……ちょっとみじめになる自分。（埼玉県・木本絢也・13歳）

●会社のロッカールームにSSを持ち込んだら、同僚が負けじとPSを持ち込み、妙に充実した部屋になった。（愛知県・田中正春・35歳）

●道草って、食べられるんですか？（大阪府・坂口栄晃・19歳）

●「電脳戦機バーチャロンフォース」楽しいッス！　あんまり出回ってないのが残念だけど。だけど自分のコードネームは「悪夢的かませ犬」。……犬ですか。（岡山県・小林洋・31歳）

全ハード読者レース応募の決まり

読者レースへの応募はハガキかネットで投票が可能。1週に1回どちらからもできて、最大で4回投票可能だ。

POINT1 発売2年以内のソフトなら投票可能！

投票可能なのは、ここ2年以内に発売された現役ハードのソフトに限ります。ランクイン後、最長で2年間の掲載となりますが、その間に高い評価を受け続けたソフトには「読者本命」「名誉名馬」等の栄誉を授け、殿堂入りの特典もあります。30票以上集まったら表にランクイン！

POINT2 ネットでの投票も毎週1回可能！

全ハード読者レースの便利なところは、ネットでの投票も可能なこと。ただし、投票は1週間に1回だけ。それ以上した人は不正投票で即無効になるのでご注意を（※ハガキとの併用はOKです）。今すぐ（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/）にアクセスして投票をしよう!!

着順予想 ゲームでワンチャンス！

読者レース応募者全員に与えられる2つの予想チャンスゲームに注目！　まずは毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想してくれ。見事着順を当てた人3名様に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今回は「サクラ」ファン必携の新作「サクラ大戦オンライン」の予想をしてもらおう。この注目の最新作は、果たして全ハード読者レースの初登場時に、何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってね。

今回の着順予想



「サクラ大戦オンライン」は何着だ？

【隊長さんの予想】これは帝都・巴里一緒に集計ね。ワシは8着ってとこでどうかの？
【ハチの予想】ぼかぁ、ちょい下15着でいっときますよ。

11/23日号 当選者発表

11/23号着順予想「スマブラDX」は、今回5着で登場。正解者は全部で16名。今回はこの中から抽選で、当選者は京都府・斉藤哲也君、兵庫県・岡田聡君、新潟県・倉田雅之君の3名に決定したぞ。当選者の人にはソフト1本送るから、ちゃんと届くのを待っててね！

オッズ予想 ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンス・パート2の予想ゲームがこれだ。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）をあげるぞ。今回は、ファン待望のシリーズ最新作「ときめきメモリアル3」が、読者レースへ初登場時に、いったい何点のオッズで入ってくるかを予想してもらおう。右上の例のように書いて送ってきてね。

今回のオッズ予想



「ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～」

【隊長さんの予想】うむむ。これは編集部でも評判の新作。ワシは9.4158とかでどうじゃい？
【ハチの予想】僕はちょい下、9.1947でいってみましょうか！

11/23日号 当選者発表

11/23号オッズ予想「Rez」は、今回8.4285のオッズでランクイン。ハチがいいセンいったこの予想は、ピッタリ賞が2人も！見事予想が大的中した大阪府・吉田頼子さんと愛知県・松本信雄君の2名には、それぞれソフト2本をプレゼント。おめでとう、待っててね！

参加者大募集中だよ!!

「全ハード読者レース」投票のしかた

郵便はがき
107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング（株）
ドリマガ編集部
「全ハード読者レース」係

（住所）（氏名）
（年齢）（TEL）

・記入例・
発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
ソフトは5本まで：周辺機器は3つまで

ドリームキャスト	サクラ大戦3	…10点
プレイステーション2	ファイナルファンタジーX	…9点
プレイステーション	ティアリングサーガ	…9点
ゲームボーイアドバンス	黄金の太陽	…7点
ゲームボーイ	ポケットモンスター金	…8点
ドリームキャスト用	ビジュアルメモリ	…7点
プレイステーション2用	GTフォース	…10点
ワンダースワン用	ワンダーゲート	…6点

他コメント・ほしいソフト名
サクラ大戦オンラインは何着だ？！…15着
ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～は何点だ？！…8.999
※応募券がないと即ボツだよ！

「全ハード読者レース」では、応募してくれた人の中から抽選で10名様に特別プレゼントを用意しているぞ（下記参照）。投票の対象ソフトは全機種OK。①ハガキで応募する人はページについているの応募券（1号あたり2枚まで使用可）をハガキに貼る、ネットでの投票をする人は、ゲームスポット（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/）にアクセスして、②やったことのあるゲームソフト（ただし、2年以内に発売されたものまで）に評点をつけ、③ソフトに関するコメントや編集部に対するコメントなどを書き、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名を上の記入例のように書いて送ってね。なお発売前のソフトへの投票をした場合、ボツになるから絶対注意してね！　今号の締切は12月26日（当日消印有効）だぞ。

さらにラストチャンス!!

お好みのソフト1本+特製テレカ 10名様



第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった人にはラストチャンスが！　毎号抽選で10名様に、お好きなゲームソフト（※一般市場に販売されてないようなソフトは除く）と特製テレカをセットでプレゼントだ！

11月23日号当選者発表
当選者は茨城県・石川和博君、群馬県・矢木浩一君、神奈川県・長谷川貴之君、東京都・野田孝君、山口県・伊藤直子さん、千葉県・野口健司君、栃木県・中西隆人君、長崎県・船田美子さん、大分県・山田泰之君、佐賀県・益岡隆一君の10名様に決定！

「たいっちょー！　というわけで、最後は恒例のたまってる当選者発表の抽選ですよーっ！」「うむ」「えー、今回は11/9号のオッズ予想『パワースマッシュ2』ですが、今回9.0666のオッズで初登場した本作。これまたピッタリ賞が！」「うおっ、スゴイね」「えー、見事ピッタリ賞を獲得した静岡県・北川幸司君には、またもやソフト2本。あげちゃんだなっ」「いいねぇ」「というわけで、たいちょう！　いよいよ今年も大詰め！『ドリマガ』もツメツメ進行（笑）でお届けする年末年始の新年特大号！」「手に取った瞬間、特大とわかる分厚さ！」「次号も読み応えバッチリですよー！」「うむむ」

発売間近のゲームソフトを
ドリマガで事前にチェック!!

ドリマガ ALL GAME SOFT REVIEW

担当レビュアー通信

佐々木イサヌイチ



めったなことではどんなゲームにも無感動、低反応な困り者だが「ポップン」シリーズは大好きマン。

久遠寺懐



心はいつもゲーセンに。最近「バーチャロンフォース」のやりすぎで視力が下がってきたような気がします。

かすけつ



携帯機「P/ECE」の原稿を頼まれ「公園の鳩カウント補助プログラム」提案したらヤな顔されたYO。あと「Q」が欲しい。

TETSU



64版「どうぶつの森」から、ゲームキューブ版「十」に引っ越し可能だって!? サスガ任天堂。みんな見習えー!

かなめ



「スパロボA」3周目突入。←やりすぎ? ヒマさえあればプレイ。そして睡眠時間が削られて……（テヘ）。

●同志酒井
●黒澤青久

ドリマガオールゲームソフトレビュー

このコーナーの見方

ドリマガソフトレビューでは、発売前2週間以内のソフトをピックアップし、ドリマガライター陣が発売前のソフトの感想や意見を掲載しています。プレイする人数は各ソフト最低で3人以上。全プレイヤーの付けた点数の平均点をそのソフトの「評点」とします。いうなればドリマガライター陣版「読者レース」のようなシステムと思っていただければ、わかりやすいかと思います。使用するサンプルは100%、もしくはそれに近いバージョンを使用。自由につづられるライター陣のコメントを購入の参考にご利用ください。

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

●1～2……製品レベルではない。
●3～4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
●5～6……不満点もあるが、いい点のほうが目立つ。
●7～8……自分ならこのソフトを買って遊びたい。
●9～10…このソフトは買い！ 他の人にもオススメできる。

12月14日～12月27日

PICK UP TITLE

	DCソフト	PSソフト	PS2ソフト	GCソフト	Xboxソフト	ケータイゲームソフト
この期間に発売される	4本	27本	26本	3本	—本	29本
ドリマガがピックアップする	4本	—本	3本	2本	—本	4本

ALL GAME SOFT REVIEW

PICK UP ① GC

どうぶつの森＋

発売中（12月14日発売）



●任天堂
●6,800円

1 PLAYER

ジャンル：ETC（コミュニケーションゲーム）
メモリー使用容量：59～KB
8cm光ディスク：1枚
対応等：GC－GBAケーブル対応
備考：メモリーカードを同梱。村には4人まで一緒に住める。



どうぶつたちと暮らしませんか?
どうぶつたちの住む村で「生活」を楽しめる。ゲームに目的はなく、何をするかは遊ぶ人の自由。ベースは今春発売のニンテンドウ64ソフトで、今回はそのリメイク(＋α)になる。

Vol.14 123Pへ

●最終的には、村で暮らす一人ひとりの手に楽しみ方がゆだねられる作品。現実の生活がそうであるように、この村での滞在中もそうそうひんぱんにとんがった出来事は起こらない。あくまでもスパイスとして暦や季節に合わせたイベントが挿入されるといった感じ。だからといって退屈な時間ばかりが流れるということもなく、その場その場で興味を感じたもの（釣りでも手紙書きでもファミコンでも）にふれているだけでけっこう没頭できてしまう。かと思えば対照的に、とたけけさんにもらった音楽を自宅でずっと聴いているだけの怠惰な過ごし方も許容される大らかさには脱帽。コミュニケーションの主軸となるどうぶつ（動物と表記しない意味を考えてみよう）との会話や文通は、ときにコンピュータキャラクター的な流用や味気なさを感じることもあるが、テキストのセンスはその向こうにいる開発スタッフのぬくもりがすごく感じられた。とある住人との世間話で「ことしももうすぐおわりね。イサヌイチちゃんはどうだった？」と聞かれ、現実の精神生活に照らし合わせて正直に（ここ重要）「サイアク！」と答えたら、「なにがあったかはしらないけど、げんきだしてね。わたしというともだちがいるんだから。」となぐさめてくれた。どうぶつたちの、この気恥ずかしいほどの屈託のなさが『どうぶつの森』の本質だと断言できる。あと最後にもうひとつ、「おでかけのできる友達か、同じ村に住んでくれる身内がおらん人は、まずそっちを解決せえよ。ほな」。（担当／佐々木イサヌイチ） ●居心地のいい空間で、何をするでもなくのんびり過ごす。そうしたコンセプトが受け入れられれば、楽しめることうけあい。むやみに陽気だったり少し意地悪だったりいいかげんだったりする住人たちとコミュニケーションしながら、虫捕りに興じるもよし、魚釣りに興じるもよし。けれど、それ以上に面白いのは、同じソフトを持った友達とのコミュニケーション。「このイベント見た？」とか「自分の部屋はこうだけど君はどう？」といった形で、ソフトそのものがコミュニケーションの媒介になるのが非常にユニーク。64版と比べて内容に劇的な変化はないけれど、「＋」では村での生活をより楽しいものにする細かな変更点が加わっていてうれしいところ。ほかの村への「おでかけ」がラクになったのも○。（菅） ●ゲームでコミュニケーションというと、オンラインでチャットしながら遊ぶイメージが定着してしまった昨今、わざわざFace to Faceでコミュニケートしなければ目的を達成することができないというのは珍しく、でも、だからこそ昔ファミコンカセットを持ち寄って友達同士ワイワイやっていたあの感覚を思い出して、それが逆に新鮮で、大きな衝撃を受けてしまったんです。64版で、ですけど。よりハードに、あるいは複雑になっていくゲームの世界で、目的がないからこそ何をしていてもいい、そんなゆっくりした感覚を楽しめるのはそれだけで斬新。これを面白いと感じることのできる心の余裕がこれから先必要なんじゃないかなぁ、なんて。超オススメ!!（がすけつ）

ドリマガスタッフ評点
レビュー人数4人 10｜8｜9｜10
プレイレビュー **9.25** 平均点

PICK UP ② GBA

バトルネットワーク ロックマン エグゼ2

発売中（12月14日発売）



●カプコン
●4,800円

1 PLAYER

ジャンル：RPG（データアクションRPG）
メモリーバックアップあり
カートリッジ：1枚
対応等：通信ケーブル対応
備考：―



ウイルス相手に白熱バトル!
ネット犯罪を巻き起こすウイルスと戦う少年・熱斗の活躍を描く。シリーズの特徴は、アクションとデータチップバトルを合作した戦闘シーン。今作ではここを中心に強化している。

今号71Pへ

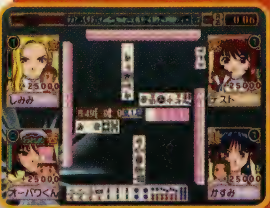
●「子供向け」とあなどるなかれ。すごく奥が深い。特に一風変わったバトルシステムは遊びがいのある内容で、戦略を考えるのがとにかく面白い。携帯機の画面特性を考えて、アクション性とパズル性をうまくミックスしながら仕上げているところがポイントかな。オススメ！（担当／久遠寺懐） ●一発の威力が高い攻撃を当てるのに、特殊なチップで自分のフィールドを広げたり、相手を引き寄せたり。あるいは同時に複数の武器で攻撃できるよう、装備するチップの記号をそろえたり……。そうした戦略性は面白く、カードゲームのデッキ構築に近いものがある。ただ一方で、アドベンチャーパートは中だるみしがちな展開が多く、チップ収集に終始しがちだったのがちと微妙。電子機器のプログラムが「プラレス三四郎」ばりに擬人化された世界観は好みなのですが。物語ももうひとひねりほしいなぁ。（菅）

ドリマガスタッフ評点
レビュー人数3人 8｜7｜7
プレイレビュー **7.33** 平均点

PICK UP ③ DC

サクラ大戦オンライン
～帝都の長い日々～／～巴里の優雅な日々～

12月20日発売



●セガ
●各5,800円／各9,800円（限定版）

1 PLAYER

ジャンル：ETC（ドラマチックコミュニティ）
VM使用ブロック数：34～ブロック
GD-ROM：2枚
対応等：VM対応／通信プレイ／キーボード／ブロードバンドアダプタ
備考：初回限定版には「帝都」ならキーボード、「巴里」なら時計を同梱。



おいでませ、サクラワールドへ!
ネットワーク上にある帝都、巴里がモチーフの仮想都市で、「サクラ」のキャラクターとデートや、ファン同士の交流を楽しめる。ゲームにチャットなど、遊び場はさまざまある。

今号54Pへ

●「ぐるぐる温泉」でも定評ある遊びやすさに加え、サクラキャラがナビゲートしてくれるという見た目の華やかさもあり、ネットゲームの入門として、またコアユーザーが遊び倒すソフトとして、どちらにも対応できる懐の深さ、安定感みたいなものが強く感じられます。ブロマイドなどコレクション性も高く、交換所などの機能が充実している点も○だし、何よりファン同士交流できてしまう点が重要。新春歌謡ショウでは「VM名刺交換くん」で名刺を交換しあう姿なんか見られるんでしょうね。正直コレって久々にVMの有効利用のような。（がすけつ） ●花組とのデートやサクラー色に染められるマイルームなどのファンサービスはオマケの域を出てはいないが、収録されているテーブルゲームは多くの人に古くから親しまれているものだけに保証済みの面白さ。「こいこい」や「大富豪」でネット対戦がしたい、という人に。（漁ん）

ドリマガスタッフ評点
レビュー人数3人 8｜6｜7
プレイレビュー **7.0** 平均点

PICK UP 4
DC

吉亜の丘で寝ころんで…

12月20日発売



●加賀テック
●6,800円

1 PLAYER

ジャンル ADV（クロスリンクアドベンチャー）

VM使用ブロック数 35~ ブロック

GD-ROM 1 枚

対応等 ――

備考 ――



ある夏の日のミステリー
舞台は、「吉亜の丘」なる名所のある温泉街。この地でさまざまな女性と出会い、同時に不思議な体験を繰り返すことになる。パソコン版から移植に際して新シナリオなどをプラス。

今号170Pへ

●パソコン版があの内容だけに、どう移植するのか気になっていたが、とりあえずまとまっている。問題が多い猟奇的な部分は削除されているが、物語の真相やパソコン版でチョイ役のキャラなどにストーリーやグラフィックが追加されており、ボリューム的に問題はない。ここは特に以前、違和感があった人は見る価値あり。ただし、伯父が恋愛小説家に変更されるなど、ぶっ飛んだテイストのセリフがなくなったのは物足りない。あと、画面表示が単なるウインドウ式になったのは、見やすい気がする反面手抜きな感も。結論としては、美少女はいるが、とてつもなく地味なアドベンチャーという印象。（担当／同志酒井）　●1枚絵のCGが表示されるたび（例え目を開くだけでも）に画面が暗転してしまい、テンポが崩れるのはどうかと。DCの規制緩和っぷりはわかりやすい。（かなめ）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　6 5 6　プレイレビュー 5.66 平均点

PICK UP 5
PS2

対局麻雀 ネットでロン！

12月20日発売



●アリカ
●6,800円

1 PLAYER

ジャンル TAB（ネットワーク麻雀）

メモリー使用容量 300 KB

CD-ROM 1 枚

対応等 USBモデム、USBキーボード、ハードディスク対応

備考 通信対戦では4人まで同時に遊べる。



ネットで遊ぶ？　自宅で遊ぶ？
オンラインにて「4人打ち」や「コンビ打ち」の対人対局を楽しめる。また、オフラインモードも2種類収録。ストーリーモードでは、対局ごとの打ち方によって物語が変化していく。

今号141Pへ

●ネット対戦がオマケに感じるほど、本編がきちんと作り込まれている。特に、卓上の牌すべてが見えている状況下で「上家を勝たせて2位になる」といった詰め麻雀的思考パズルをクリアするストーリーモードが秀逸で、自力で解くもよし、ヒントを参考に解くもよしといったバランスが◎。もっとも、それ以上にほのぼの感あふれる物語にまいってしまったこともあるのですが……。透視能力を持つ女の子の麻雀初心者奮戦記（？）なんて色モノっぽい設定ながら、ちとイイ話的まとめ方がされていて好感触。ネット対戦では普通の4人打ちだけでなく、ひそひそ話＆牌交換OKの「コンビ打ち」が楽しめるところもポイント高し。「チャットを使っただまし合い」が盛り上がりそう。ナイスアイデア。（菅）　●ネットワーク対戦のストレスは皆無。環境がそろっているのならおすすめ。（鶴岡八幡）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数3人　9 8 8　プレイレビュー 8.33 平均点

PICK UP 6
PS2

ジャック×ダクスター 旧世界の遺産

12月20日発売



●SCE
●5,800円

1 PLAYER

ジャンル ACT（アクションアドベンチャー）

メモリー使用容量 692 KB

DVD-ROM 1 枚

対応等 デュアルショック2対応

備考 ――



壮大なる冒険へ、いざ行かん！
若き冒険家の卵・ジャックを操作して、古代文明の遺跡が点在する異世界を、相棒・ダクスターと旅していく。走る、飛ぶ、泳ぐ――そうした多種多様のアクションを楽しめる。

今号126Pへ

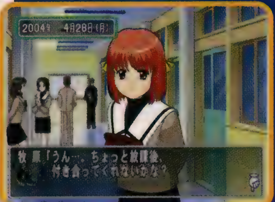
●ハイテクとローテクが入り交じった洋風ファンタジーに、ディズニーと宮崎アニメで風味をつけたような、独特の世界観。これにまずやられました。舞台設定からネーミングからポリゴンの物理的な世界まで、しっかりと作られていて、導入部なんかはとにかくワクワクさせてくれます。特にこの世界全体の作り込みがスゴい。世界のほとんどがポリゴンでできているから、ジオラマチックでどこまでもハッキリ見えるのがキャッチー。当然ながら通常プレイ時のカメラはプレイヤーを追っているから、全景が見渡せないのがおしいくらい、眺めがヨイのです。各ステージの仕掛けも、またニクいぐらいに凝っていて、アクションゲーム好きのツボを見事に押さえるデキ。ここらへんさすがは鶴見六百（元『Beep』ライター氷水芋吉）氏＆ノーティドッグのセンスのなせる技ですか。そんな勢いで中盤までは怒濤のラッシュでプレイしちゃうんだけど、後半は難易度がグンと上がって、ストレスが面白さを超えちゃうのが残念な限り。特に最終面は。基本的に残機の概念はないけれど、あまりに一発死（落下多し）が多くて、さらには場所によってかなり戻されて再スタートするんで、ため息が出ることもしばしば。謎ではなく、アクションのほうで難しくなっていくというのは、良くも悪くもアメリカテイストってことですかね。それにしてもダクスターのキャラクターがとてもイイ！　こいつがいないと、ゲームの魅力が2/3ぐらいになっちゃう、とか思うのはオレだけですか？（担当／TETSU）　●段差があればのぼれるし、水に落ちればそのまま泳いで移動できる、そんな箱庭世界のあまりの広さに感動。目に見える範囲のどこまで行けるかを試しているだけでもかなり楽しめる。3D空間を自由に動き回るのが好きな人なら、買いの1本だろう。しかし、いざストーリーを進めていこうとすると、フィールドのあちこちに散らばっているアイテムを探しまくる“作業”に終始することになる。各地に乗り物が置いてあり、ミニゲーム的な遊びはできるものの、主人公・ジャックのアクションはゲーム開始から変わりばえしないので、人によっては確実に飽きを感じるだろう。ステージの区切りが少ないのもそのダラダラ感の一因かもしれない。キャラクターは生き生き動いているんだけどなぁ……。（漁ん）　●操作と動作はシンクロするものの、思いどおりの結果が得られることが少なく、ことあるごとにイライラ（ボクが下手っぴなだけ？）。複雑すぎる地形を前に、少し進んでは失敗して……というのが繰り返されてしまう。ただ、そういうときにダクスターがボイスナビで攻略ヒントを教えてくれるので行き詰まることはあまりないかも。ダクスターのキャラが立っていて、個人的にはそれを見てるだけで楽しめました。（森泰彦）　●カートゥーンアニメのようなアクの強いキャラクターたちは可愛く、主人公2人の掛け合いが特に面白い。ダクスターのアクションはツッコミどころ満載で、ついついニヤリ。操作感もよく、謎を解くのも楽しくてけっこう快感です。ただ、各ステージが広すぎて、途中で疲れてしまうのが苦しかったかなぁ。（kae16）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数5人　8 7 7 8 8　プレイレビュー 7.6 平均点

PICK UP 7
PS2

ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～

12月20日発売



●コナミ
●6,980円／9,800円（限定版）

1 PLAYER

ジャンル SLG（恋愛シミュレーション）

メモリー使用容量 272 KB

DVD-ROM 1 枚

対応等 デュアルショック2、USBマウス対応

備考 限定版にはクリアケースパッケージに、サウンドトラック、ボトルキャップ、ペットボトルケース、設定資料集を同梱。



卒業の日、あの坂で
物語の舞台は、恋愛にまつわる“ある坂の伝説”が受け継がれている「もえぎの高校」。プレイヤーは、ここでヒロインや男友達と交流しながら3年間の高校生活を過ごしていく。

今号122Pへ

●ちっちゃな不満も消し飛ぶほど、セルアニメ調のキャラクターがなめらかに動きながら話しかけてくるインパクトはすさまじい。最先端を突っ走っているこのグラフィックを見るだけでも、プレイする価値は十分にあり。お約束のイベント、そして遊んだ感触の不変っぷりは、もはや「恋愛ゲーム界の寅さん」といった貫禄。この変わらなさがいいという人と、さすがに3作目だと飽きてくる人とで、バッサリ評価が分かれそう。趣味や服装チェックなどの新要素が入っているわりに、どれも中途半端で新鮮さが感じられなかったり。ゲーム自体はテンポよく進むし、完成度も非常に高い。だけど、あまりに前作まんまの展開に、物足りなさを感じてしまうのはゼイタクすぎ!?（担当／黒澤貴久）　●変わらぬ味と心……とでも言いますか。いい意味で「変わりばえしないなぁ」が第一印象。ゲームのテンポやイベント、女の子の語り口など、独特の間合いや雰囲気は前2作と同じです。ファンは安心して遊べるし、本作から遊ぶ人も「ときメモ」ブランドの醍醐味（笑）を、心ゆくまで味わえるでしょう。内容的には、パラメータ類を減らしたのは大正解。女の子との交流に、より集中できるようになっていてうれしい。特筆すべきはヒロインがプレイヤーの名前を呼ぶ「EVS」の進化で、女の子と仲が深まるに連れ、親しみを込めた呼び方に変化していくのには感動しました。話題の3D処理は好き嫌いの分かれるところでしょうか。まるでロボットのような、人として不自然な動きが目立ちます。が、頬を染めてはにかむしぐさには萌えました。ひとつ残念な点をあげるなら、本シリーズの特色であるキャラクターの弾けっぷりが低めということでしょうか。（LINNE☆）　●「ときメモ」らしい、心地いい雰囲気があふれている。ゲーム中の高校生活はどこかなつかしい思いを喚起させ、そして、『誰よりも大切な人だから』――そうしたヒロインの言葉は、不思議と胸をつく。シリーズを遊ぶのは、PCエンジン版およびPS版の「初代」以来。この作品でまた「ときメモ」のよさを再確認している。作品設計のうまさもさることながら、初代と変わらない、あたたかみある曲調が、普遍的な世界を演出しているのかもしれない。一方、ゲームシステムも、ベースは変わらず。しかしながら、いざ遊んでみるとところどころリニューアルされていて、より“遊べる”内容になっている。特に、ヒロインの情報を一手に持つキャラクター（初代でいえば早乙女好雄）をあえて排除している点は好感触。あれこれ悩みながらヒロインとコミュニケーションすることになるため、もどかしく楽しい。ただ、今回話題になっているトゥーンレンダリングは「やや効果的」のレベル。確かにヒロインの仕草によって、感情もより ダイレクトに伝わる。でも、正視すると人形っぽさを感じてしまうこともしばしば。少し残念だ。ちなみに、牧原さんとグッドエンディングを迎えた限り、難度はそう高くない印象です。（元澤利明）

ドリマガスタッフ評点　レビュー人数5人　7 9 9 8 8　プレイレビュー 8.2 平均点

PICK UP 8 GBA ソニックアドバンス

12月20日発売



●セガ
●5,800円
1 PLAYER

ジャンル ACT（アクション） / メモリーバックアップあり / カートリッジ 1枚

対応等 通信ケーブル対応 / 備考 同日発売の「ソニックアドベンチャー2バトル」と連動する。



青い閃光がGBAを駆け抜ける!
ハイスピードの横スクロールアクションが展開する。操作できるキャラクターはソニック、テイルス、ナックルズ、エミー。また、4人対戦や2対2のチームバトルも遊べる。

今号77Pへ

●ソニックチームはかなりメガドラ時代からのファンを意識しているようで、各ゾーンの雰囲気や、再び敵となったエッグマン、一部の懐かしいBGM（無敵のアレとか）や効果音がやたら気になってしまうオレがいました。ゲームのほうもそんな感じで、ソニックの操作感やステージの作りなんかは、今の時代としてはちょっとレトロすぎる感も。懐かしいのはいいけど、ここまでやるんなら、いっそのこと初代「ソニック」を移植してもよかったのでは?なんて思ってみたり。GCと連動するチャオはなかなか面白くて、これだけを練り込んで1本作ってもらいたい気分。（担当／TETSU） ●わかりやすさ（と意地悪な仕掛けの数々）は変わらず。2Dの映像も相まって「これぞソニック!」。一方でキャラが多くなってたり、チャオも育てられたり強化されているし、ステージ数も多いから長く遊べそう。（サマライ旋野）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数3人 7 8 6 / プレイレビュー 7.0 平均点

PICK UP 9 WSC ロマンシング サ・ガ

12月20日発売



●スクウェア
●5,200円
1 PLAYER

ジャンル RPG / メモリーバックアップあり / カートリッジ 1枚

対応等 — / 備考 —



数奇な8人の運命劇
伝説の邪神「サルーイン」をめぐって、8人の主人公の物語が展開する。元は1992年発売のスーパーファミコン版。リメイクに際して、当時語られてないエピソードも収録する。

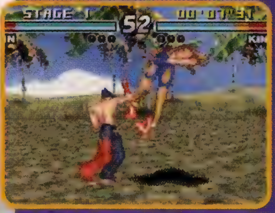
今号80Pへ

●決まったストーリーにそって進めるのではなく、自分でストーリーを作っていく感覚のあるシナリオシステムは、今プレイしても最高。どんな武器を誰に持たせるか考えながら戦闘するのもまたいい。ただ、敵とのエンカウント率が高いため戦闘が面倒だという人には向かないかな。ちなみに各種バグもなくなって当時の不安はなくなっている。（担当／久遠寺懐） ●本当の意味で「ゲームとして」面白いゲーム。最近多い、見た目に凝りすぎて「戦闘の楽しさ」の薄いRPGや、物語を「読まされる」感覚のぬぐえないソフトに飽きている人は、ぜひ遊んでみてください。操作関係は、キャラクターこそ小さいものの、特に支障なし。さらにSFC版では不完全燃焼気味の旅も完結しているので、ファンも見逃せません。私はとりあえず発売当日に購入予定。（美緒） ●BGMまで当時のまま。今聴いても名曲だ。（REI）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数4人 9 8 8 7 / プレイレビュー 8.0 平均点

PICK UP 10 GBA 鉄拳アドバンス

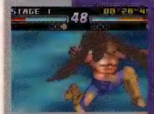
12月21日発売



●ナムコ
●5,300円
1 PLAYER

ジャンル ACT（対戦格闘アクション） / メモリーバックアップあり / カートリッジ 1枚

対応等 通信ケーブル対応 / 備考 通信ケーブルと2本のソフトがあれば対人戦を遊べる。



「鉄拳」シリーズ、新境地へ
シリーズ初の携帯ゲーム機版。コンパクトな画面に、無限フィールドなどの鉄拳らしさを盛りこんでいる。モードは多種多様に収録。タッグバトルでは、3対3の戦いを楽しめる。

今号50Pへ

●携帯機でここまで「鉄拳」を再現するか。そう感心させられるデキ。「3」をベースに、駆け引きや空中コンボなどをアレンジしながらうまく再現している。特に投げコンボの演出は一見の価値アリ。ボタン数の減少に伴って技の数も減ってはいるものの、うまいことピックアップがなされていてさほどの違和感なく遊べる。ただ、GBA本来のキーでは複雑なコマンドやボタンの同時押しを入れづらいところがやや難点か。また、キャラクター個別のエンディングがなく、隠しフィーチャーも少ないため、1人で遊ぶには物足りなさを感じる。対戦できる相手が周囲にいるなら買い。（渋谷哲也） ●シリーズの簡易版とあなどるなかれ。プレイ感覚はまさに「鉄拳」で、対戦ツールとしても合格点をつけたい。操作方法に変更点はあれど、無茶な作りはないので、すぐになじめるだろう。（池田弘典）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数5人 9 8 7 8 8 / プレイレビュー 8.0 平均点

PICK UP 11 GBA ブレス オブ ファイアII ～使命の子～

12月21日発売



●カプコン
●4,800円
1 PLAYER

ジャンル RPG（チェンジブルロールプレイング） / メモリーバックアップあり / カートリッジ 1枚

対応等 通信ケーブル対応 / 備考 —



竜の伝説、ここによみがえる
伝説の「竜の一族」の末裔・リュウが、さまざまな種族の仲間と交流しながら、自らの出生の謎に迫っていく。1994年発売のスーパーファミコン版がベースのリメイク作品。

今号78Pへ

●ストーリーが面白い。また、登場キャラクターが多く、さらにキャラクターそれぞれの得意不得意がはっきりしていて、戦略を考える楽しさもある。ズバ抜けているところはないけれど、「普通に遊べる」RPG。ただ、原作の発売から7年経過した今となっては、やや古い印象を受けなくもないかな。せっかくの移植なんだから、ちょっとした追加エピソードでも欲しかったなあ。（担当／久遠寺懐） ●一本筋でつづられる古典的なRPG。ですが、「完成されている感」があって楽しめます。ストーリーと音楽には思わずグッとひきつけられました。また、狩りや釣りといった各種ミニゲームで、プレイヤーの心をつかむ構成もうまいですね。単純ながら、成功したときのうれしさといったらもう!（kae16） ●可もなく不可もなく、昔なつかしい作品。RPGの王道を遊びたい人に。（ヨッシー）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数3人 7 7 7 / プレイレビュー 7.0 平均点

PICK UP 12 DC 21 —Two One—

12月27日発売



●プリンセスソフト（オークス）
●6,800円
1 PLAYER

ジャンル ADV（アドベンチャー） / VM使用ブロック数 37～ブロック / GD-ROM 1枚

対応等 — / 備考 —



「生きること」とは本当に幸せなのか
主人公は、「いくら優秀でもすべての患者は救えない」そうした現実に苦悩する医師。あるとき院内で起きる殺人事件をきっかけに、物語は展開していく。テーマは「生と死」。

今号172Pへ

●恋愛・サスペンス・自己の成長とさまざまな要素がつまっているのはいいが、どれも中途半端。場面場面で見ると展開に脈絡のなさが目立つ。プレイを重ね、いろいろな角度から情報を得ることでかなり面白い全体像が見えてくるように作られているのに、これではプレイを重ねる前にだれかねない。未読／既読を判別できないメッセージスキップシステムも、それに拍車をかけているように感じる。ただし、ゲームの進行具合がチャートとして見えるので、自分のような「見ていないイベントがあると我慢ならない人」にとってはプレイしがいがあると思う。（担当／かなめ） ●生死と愛。テーマは重いのに、文章が稚拙で練り込まれていない印象。また、繰り返し遊ぶことで話がわかってくる構成は悪くないけど、そこまでモチベーションが続くか……。一方で声優さんのレベルは高い。（ヨッシー）

ドリマガスタッフ評点 レビュー人数3人 6 6 7 / プレイレビュー 6.33 平均点

新着ソフトチェック!

ソニックアドベンチャー2 バトル

12月20日発売



●ゲームキューブソフト
●セガ●6,800円
●1～2人用
●ACT（ハイスピード3Dアクション）
●同日発売の「ソニックアドバンス」と連動する。

サンプルの完成度 100%

今号76Pへ



新たな舞台でバトル、勃発
有名作品のリニューアル版。対戦モードを中心に、さまざまな手が入っている。また、「ソニックアドバンス」があれば、外でもチャオを育成できる。

もともと完成度の高かったゲーム本編はいじらずに、対戦の部分に力を入れたのは「スマブラ」あたりをちょっぴり意識したのかな。分割画面の対戦もすべて1インチになって、さらには新しい対戦ステージも追加され、多人数とはいかないまでも、2人で遊ぶには十分な内容にボリュームアップされてます。GBAとの連動も初めての試みとしては、まずまずの面白さ。ノーカートリッジでチャオを持ち出せるのは、うれしい気分になれますわ。（担当／TETSU）

ファンによるファンのための「PSO」ファンブックが遂に完成

惑星ラグオルがもっと広く、楽しくなる新しい出会いと遊びが満載!! (^_^)

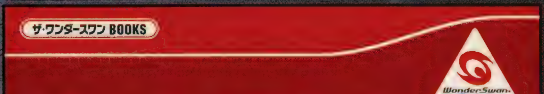
- 何が出るかな?! ULTIMATE森エリア **1,000周**
- オフラインモード、**最低レベルクリア**に挑戦!!
- PSOオンラインアンケートの結果公開
- 噂は本当か? **PSO検証&大実験!!**
- 初心者救済企画!! 惑星ラグオルの歩き方
- PSOイベント取材&**コスプレ**写真集
- 中 裕司社長インタビュー&開発チーム座談会
- **お宝発見!!** PSO開発室~~潜入~~取材マンガ
- PSO大好き作家陣による**マンガ・コラム・小説**が満載!!



ぴーえすォ～

ファンタシースターオンラインファンブック

12月下旬発売予定　本体予価1,400円
A5判／160ページ・オールカラー



モノクロ

前作とは違うのだよ!

スーパーロボット大戦COMPACT for WonderSwanColor パーフェクトガイド

A5判／160ページ／オールカラー／本体価格1,500円(税別)
ISBN4-7973-1855-4

好評発売中

これがカラー版攻略の必須情報だ!!

スパロボシリーズ攻略はやっぱりソフトバンク!!



GBA
スーパーロボット大戦A
パーフェクトガイド
本体価格1,300円(税別)
ISBN4-7973-1809-0



DC
スーパーロボット大戦α
for Dreamcast
パーフェクトガイド
本体価格1,800円(税別)
ISBN4-7973-1770-1

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/
●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)
●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201　※土・日・祝日を除く 10:00～12:00 13:00～17:00
●E-メール：sbp-support@softbank.co.jp　FAX：03-5549-1212　※24時間受付中

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/



さらに突撃取材! やっと! ドリマガ なぜなに!? 探検隊

第95探査

今回の調査テーマ

プライズ(景品)の秘密
~アーケードの定番プライズの謎に迫る!~

「たいちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「むむ? ナニよ、ハチ?」「いやぁ、たいちょう。この季節は忘年会もたけなわ(笑)。街もクリスマスムード満点で、ゲームセンターのUFOキャッチャーの景品とかもきらびやかな感じですよねぇ」「うむ。最近のプライズ(景品)は、デキもすごくいいんじゃが、なんでデキがよくなってきたか……というと、よく知らんかったりするの」「ですよねぇ。今回はそのへん、UFOキャッチャーの歴史とか秘密とか、景品の最新事情も含めていろいろと調べてみましょうか」「うむ」

いやぁ、この時期になると、ついついプライズ機とかやっちゃいますよねぇ

「たいっちょー! フラフラとゲームセンターとかに寄ってみて、最近気がつくのはプライズ(景品)のデキの良さ! ですよねぇ。いやぁ、なんかオマケ……というより、もはやキャラクターショップの売り物にしてもおかしくないようなモノばかりが並んでますよね」「うむ。最近のプライズ商品のデキがいいのは、確かじゃが、それはいったいどーして実現できるんじゃろな? コストだってかなりかかってるだろうしの」「ですよねぇ。不思議ですよねぇ」「そのへん、プライズの歴史を紐解きつつ、最新事情に迫ってみてみたいの」「ですね。というわけで、今回はプライズの展開でもトップランクにいるセガさんにいろいろ聞いてみますよー」「おお」



2年ほど前に大型景品も認可され、それを契機にどんどん景品も豪華かつ精巧に。お客さんもかなり幅広い世代の人が入ってきている。



最近はこんなハイグレードフィギュアも。デキも精密。



映画「サクラ大戦」も来年5月に登場(写真は試作品です)。

最近のプライズはデキも驚異的!



息の長い人気の「新世紀エヴァンゲリオン」も、だんだんデキが良くなるばかり。それもそのはず、最近はガレージキットなどで有名な原型師を起用し、それを前面に出すことも。来年6月に登場予定の上のハイグレードフィギュアは原型師あげたゆきを氏による力作。スゴイ!

そもそもプライズの歴史って、どんな感じなんですかねぇ?

「たいちょう。そもそもプライズの歴史というのはどんな感じで生まれてきたものなんですかね?」「うむ。セガの流れで言えば、もともと海外のジュークボックスやクレーンゲーム機を輸入販売する業務をやっていた中で、12~13年前に中身に入れる景品で試験的にぬいぐるみを入れてみたら、大人気になったそうな」「それがUFOキャッチャーブームのきっかけだったんですね」「うむ。今では売り上げもビデオゲーム、メダルゲーム、プライズでほぼゲームセンターの人気を三分しているほどにまでなっているとか」「へー、スゴイすね」



かつてはゲームセンターの中でも10%程度の売り上げだったプライズは、今やその1/3を担うほどに。セガだけでも1年に50アイテム近くの景品がリリースされるとか。スゴイ。

プライズ機の変遷

人気ぬいぐるみの投入!



セガのトイ事業で版権を持っていたアンパンマンのぬいぐるみなどを入れたら大人気に。UFOキャッチーブームが起きたのは12~13年前。

大型ぬいぐるみの登場!



2年ほど前、プライズ用の景品の制限が緩和され、大型ぬいぐるみが登場。サイズは一気に30cm程度から40cm大の大きなモノに!

これが最新機UFOキャッチャー7



最新機「UFOキャッチャー7」には高さ調節ボタンも付き、視認性もグンと広くなった。

最近は景品もいろいろと!

クッション



壁掛け時計



マグカップ



ミニテーブル



ハイグレードフィギュア



携帯ストラップ



キーホルダー



ぬいぐるみ



プライズ(景品)の種類もいろいろ。最近は左のような日常品も充実してリリースされている。一方で、日産GT-Rのストラップやシーマンぬいぐるみなどマニアックな路線の景品も。

というわけで、プライズでもトップランクのセガさんに聞いてみましたよ!



SEGA
平塚 雄
(株)セガAM事業本部プライズ部プライズマーケティング課

『ドリマガ』で月イチ連載プライズパラダイスにも案内役「タケちゃん」として登場中。プライズの秘密を聞いたぞ。

感覚は自販機ビジネスに近いですね

平塚■ここ数年の大きな傾向というのはあまり変化はないのですが、数年前に比べると、アイテムの点数は増えてますね。いろんなジャンルのキャラを揃えるというバラエティ感も大切な一方、品質も求められる傾向にあります。

――プライズは安定した人気があるという感じがしますよね。

平塚■ビジネスの感覚的には「自販機」のような感じに近いモノがありますね。UFOキャッチャー機自体が、自販機のようなモノで、我々が作っているのが中に入るドリンクみたいな(笑)。プライズマシンの景品に関しては、扱う内容自体には各社さんともあまり変わりはないですよね。ですが、その中でお客様が思わず欲しいと思うような景品を用意してプレイしていただく。そのためにはクオリティはもちろんですが、景品開発のための地道なリサーチも大きいんですよね。

――地道なリサーチというと、どんな感じで?

平塚■例えば人気キャラクター商品を扱っているグッズショップとか、テーマパークなどのお土産品とかは外せないですね(笑)。どんな商品が受けているのか、また受けそうなのか、そのへんは日頃からアンテナを張って、プライズ(景品)の開発がされているんですよ。

――お客さんの層というと、どのへんの方が多いんですか?

平塚■基本は10代後半からなんですが、最近の若い方はあまりモノにお金を払わないような部分もあるようで、どちらかというと、20代～30代ぐらいの方とかが根強い感じはありますね。うちのブランドにお客様が期待してくれている部分はやはりディズニーキャラクターのようなファミリーターゲットや「エヴァンゲリオン」のようなマニアックな部分。そのへんを受けて、幅広い感じはありますね。

――ちなみに、機械のほうはUFOキャッチャー以外の人気というと?

平塚■メインなのは、やはりUFOキャッチャーのような、いわゆる"クレーン機"ですね。次に人気があるのはルーレットなどで景品が出る"確率系"のタイプ。これはUFOキャッチャーのようなアナログ系ではなく、ルーレットなどをデジタル基板で制御しているタイプですね。あとはお菓子マシーン。これも人気があるんですよ。だいたいこの3タイプが人気です。

――景品の人気はどうですか?

平塚■やはり一番人気はぬいぐるみですね。日常雑貨系も一時人気があったんですが、やはり取りやすさとインパクトでぬいぐるみが今は人気を戻してきていますね。

――ちなみに、1年間に業界全体でも1000以上のアイテムがリリースされているわけですが、それぞれの企画開発期間というと……?

平塚■だいたい1年～1年半はかかってますね。

――え、そんなに?

平塚■そうですね。コストとクオリティの部分は、一般のトイなどとはケタの違う数を大量に作って、コストを下げてクオリティを上げるという手法。この手法を取っているから景品のクオリティは一般のお店で売れるようなほど高い質を実現できているんですよ。

――へー、なるほど。デキがいいのは大量生産してコストを下げて実現してるんですね。ふーん。

最近は原型師も!



今年の夏、ホビー誌で活躍している原型師を初めて起用して話題をまいた「エヴァンゲリオン」のハイグレードフィギュア。今後もこの路線はさらにデキが良くなる予感が?

思い出の逸品……?



平塚氏思い出のプライズ景品は、なんとUFOキャッチャーのクレーン遊びを家でできるというコンセプトの景品(これは楽しい!)。でも実際の人気はイマイチだったとか……。

定評あるセガのディズニーもの

とにかく最近デキがいいセガのディズニーキャラクタープライズ(景品)。実際に2～3年前に取った同じキャラクターのぬいぐるみを見てみると、明らかにデキが良くなっていることに気づくはず。ぬいぐるみだけでなく、右のような雑貨には、固定客も多いとか。



定番のクリスマス衣装を着たぬいぐるみも、実は毎年工夫が凝らされているのだ。

かわいいくまのプーさんのミニテーブル。お店でも売ってなさそうな点でも人気。





ティッシュカバー1つ取っても、いろんなタイプがあって目移りしちゃうよね。

ミッキー＆ミニーの和風ペアグラス。グラスにもいろんな種類があって飽きない。





こんなミニポーチも、最近の人気。キャラクターごとに使い分けもできるよね。

欲しい! と思ったら、その場ですぐにゲットするのが鉄則だとか

セガだけでも年間500アイテム以上がリリースされているプライズ(景品)。それだけ考えても、毎日違った景品がどんどん消費されていることになる。「短いものだと1日でなくなりますよ。1日と言わず3時間ぐらいでなくなってしまう景品もあるぐらいですから、欲しい! と思ったら、すぐにその場でゲットしないと、二度と手に入らないのが普通ですね」と平塚氏。デキのいい景品、人気のキャラクターほど、その傾向は強いという。「だいたい1カートンで60～100個入っているんですが、それが1日3カートンぐらいなくなることもありますからね」とも。これからのシーズン、ゲームセンターなどは人気の景品も目白押しになる。欲しいと思うモノがあったら、頑張って取ろう。



この季節だと、クリスマス仕様の期間限定ぬいぐるみもたくさん見かけるはず。見つけたら即ゲットだ!



取るコツはアームの強さもあるけれど、ツメが上向きとかだとさらに取りやすいとも。取りやすいのはやはりぬいぐるみのほう?

次回は……

年末です! 来年に向けて、今年を一気に振り返りますよー!!

早いもので、今年ももうあとわずか。DCの製造中止、大川功氏の逝去、ゲームボーイアドバンス、ゲームキューブ、Xboxといった新ハードの登場など、いろいろな出来事が駆け抜けた今年。その最前線の現場から、今年を振り返り来年を展望する。今年最後の『ドリマガ』で総決算!

もっと! ドリマガ なぜなに!? 探検隊 ネタ大募集!

「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」では、みなさんからの情報や、知りたいネタを募集しています。調査依頼や要望など、知りたいことがあれば、どんどん送ってきてね。あて先は、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング㈱『ドリマガ』編集部「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」係まで。採用者には(同ネタ多数の場合は抽選で)ゲームソフト1本とドリマガ特製テレカをお送りします。

Ver.B完全対応!

バーチャファイター4 パーフェクトガイド

- VF4の新要素を含む わかりやすいシステム解説。VF.NETもバッチリ!
- 全技の写真を掲載。技の種類、コマンド、攻撃判定、攻撃力がひと目でわかる!
- 主要技の使いどころから、攻撃の組み立て方、コンボまで戦術の基礎を紹介!
- 相手の技にはこれで返せ! 対戦に必ず役立つ反撃技リストを掲載!

好評発売中!



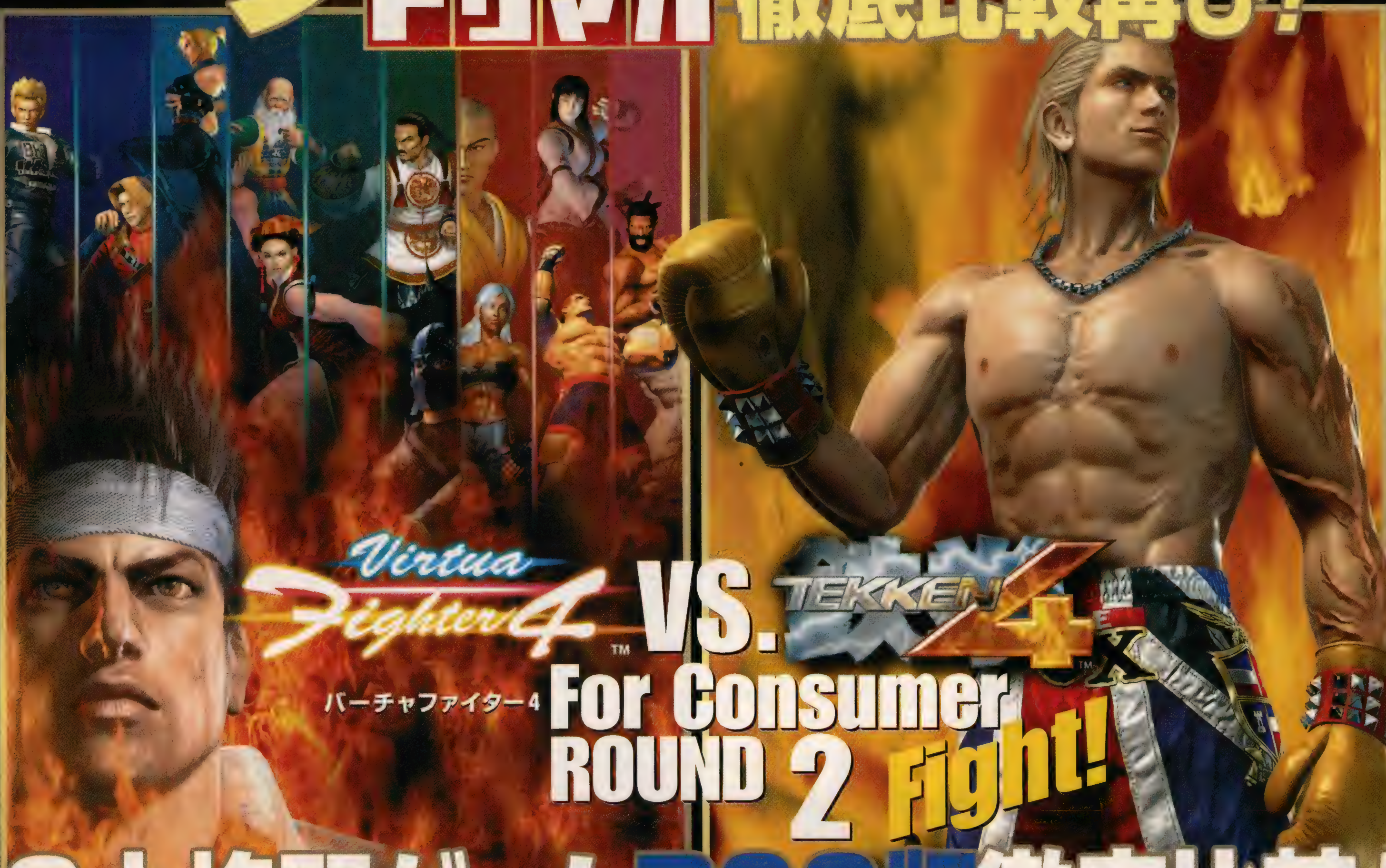
A5判/オールカラー/320ページ/本体価格1,600円

Virtua Fighter4 Perfect Guide

キューピスト/編

Original Game©SEGA©SEGA-AM2/SEGA,2001

今度は家庭用で激突!! ドリマガ徹底比較再び!



2大格闘ゲームPS2版徹底比較!!

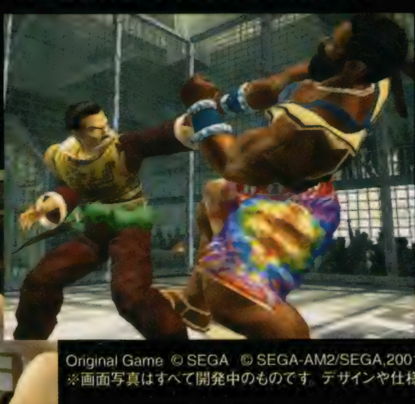
両雄、家庭用で再び激突!!

SEGA-AM2

この夏、5年ぶりに最新作がアーケードに登場し、いまだ大人気稼働中の「バーチャファイター4」。ついに公開されたPS2の画面を「鉄拳4」と徹底比較! 両雄激突の第2ラウンドはキミの家庭だ!!

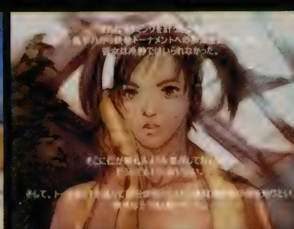


これがそのPS2版の画面。すでに全キャラがほぼ完全に動く状態にあり、残りは家庭用のモードを急ピッチで作成中にある「バーチャファイター4」。家庭用に盛り込まれる要素の全貌に肉迫するっ!!









家庭用ならではの新モードと新たなストーリー演出などを加える予定だというPS2版「鉄拳4」。各キャラのプロローグは、上のような2Dタッチで描かれ、追加エンディングはCGで? そのすべてに迫る!

PSへの移植では、毎回話題をまいてきた「鉄拳」シリーズ。家庭用移植5作目となる「鉄拳4」は、単なる移植だけでなく、当然いろいろな新要素も。さらに熱くなる家庭用での新たな遊びに注目が集まる!!

namco



※画面写真はすべて開発中のものです。デザインや仕様は変更になる可能性があります。

Virtua Fighter 4 セガAM2最高の精鋭スタッフが結集し、移植中!!

完成度	発売日	価格	ディスク枚数
70%	2002年1月31日発売	6,800円	CD-ROM 1枚



基本的な部分の移植はほぼ完了しているのがわかるPS2版「VF4」。「アーケードの練習ツール」としての機能を強く意識したというだけに、発売も1月31日と「鉄拳4」よりも早い。グラフィックはまだ良くなる？

グラフィック移植はほぼ完了！

目標販売本数	開発規模
60万～100万本	約30名(?)

年明けすぐの1月31日(木)に発売されるPS2版「バーチャファイター4(以下VF4)」。元がセガのアーケード基板のNAOMI2で開発されていたタイトルゆえ、今回のPS2版は完全に"イチからの移植"となっている。元々PS2の基礎研究自体は、昨年の終わりぐらいから水面下で進められており、今年の8月にアーケード版がリリースされてから「VF4」スタッフが合流。基礎研究チームと「VF4」スタッフ、計約30名(＋α？)はSEGA-AM2のトップメンバーが集結する形で構成され、急ピッチでPS2版は作られているという。現在の完成度は約70%。アーケード版の移植自体はほぼ完了しているそうだが、画面に関しては、色の調整を微妙にしている段階で、まだグラフィック的には70～80%程度だという。家庭用に新たに付ける予定の各モードはまだ途中段階で製作途上。東京ゲームショウで公開された画面からは、かなり変更が入っているとのことだ。発売時期は、本来はSEGA-AM2のマルチプラットフォーム第1作だから、一刻も早くの発売、可能ならば年内を目指していたそうだが、現実的で一番早い時期がここということで1月31日に決定したという。目標販売本数は"意気込み"も含む？

アーケード版(NAOMI2基板)


アーケード版との比較。キャラ的にはレイの1Pの袈裟の処理と再現が一番苦労しているとのこと。鮮やかで複雑なNAOMI2の光源処理をPS2版ではどこまで再現できるか？　今後のクオリティアップに注目だ。

もうすぐ家庭へ！それぞれ

今年の8月1日、くしくも同じ日にアーケードへリリースされた両作品。いまだ大人気稼働中の話題作がキミの

鉄拳4 アーケード版のスタッフが制作を直接担当！

完成度	発売日	価格	ディスク枚数
60%	2002年3月発売	未定	DVD-ROM 1枚


今回公開されているのは5キャラ＋3ステージのみだが、基本的にはグラフィック的な部分はアーケード版とまったく同じモノが動いているという。体力ゲージは単に外してあるだけ。すぐにでも付けられるそうだ。

ユーザーインターフェイスの強化中！

目標販売本数	開発規模
45万本＋α	約50名

PS2版の開発が始まったのは、今年の9月末～10月にかけて。アーケード版のリリースにともなう作業(海外版も含む)がひととおり終了してからだったという。元々アーケード版で使われていたシステム246基板は、ほぼPS2と同じ仕様なため、夏にアーケード版が完成したときには、すでにPS2上でも動く状態にはあったという。現在の完成度は60%。基板自体にかなりの互換性があるとはいえ、メモリの管理方式がPS2とアーケードは違いがあるため、現時点でも音が一部出ないなど、「移植」の終了にはまだ少しかかる状態だという。ちなみに、PS2版の開発スタッフは、約70名いたアーケード版のスタッフから、モーション関係のスタッフらが、若干他のプロジェクトチームなどに回ったことで、規模的には50名程度のスタッフになっているという。現在は、おもに新規追加モード、サウンド回り、ビジュアル関係などの作業に入っており、3月の発売までに家庭用部分の充実がはかられるという。なお、上記の販売目標本数は、ナムコの中間決算時に発表された数字で、しかも今期分(2002年3月末までの分)のみ。そこからの伸張分は含まれていない。

アーケード版(SYSTEM246基板)


元のアーケード基板がPS2互換基板のシステム246だけに、見た目はまったく同じだ。家庭用では、「ユーザーインターフェイスをより強化したい」とのことだが、モードの充実度ともども期待大だ。

PS2版 ポイント1

PS2になって色味が艶やかに



SEGA-AM2最高のスタッフが総動員されて作っている感じすらあるというPS2版「VF4」。気になるのはNAOMI2とPS2とのハード的な違いからくるグラフィックの違いだが、「PS2の場合、同じデータでもプログラマがいいプログラムを書けば、より綺麗な絵が出たりもするんです。場合によってはNAOMI2よりもいい感じの絵が出たりもする。工夫の余地がアーケード版よりもあるならば、当然手は入れますからね(笑)。こうしたほうがもっと綺麗に見えるとか、PS2にはこんな機能があるんだから、PS2なりにこう変えてみようといった話をしながら作業をしています。だからアーケード部分の移植なら、もうだいぶ前にできてるんですけど、今はよりよくしようっていう工夫の作業がメインです」とは、PS2版「VF4」にコーディネーターの肩書きで参加している片岡洋氏(写真左)。よく移植時に聞く微妙なクロック数の違いなどによるバランスの変化や違いも今回はないとのこと。「移植度としては100%以上のもの」になるとか。期待してよし!だぞ。



例えばサラ。ポリゴン的に同じモデリングデータを使っているのに、PS2ならではの機能を使って処理してみたところ、アーケード版のものよりもいい感じに色っぽくなった、とAM2開発内でも評判だとか。こんな例がほかにもいろいろと?

このウルフステージのように、ケージ(金網)リングの周りに多数いる観客も再現。ほかのステージの一部の演出などは、まだ作っている最中のところもあるそうだ。





2Pカラーもご覧のようにすでに移植は完了済み。プレイ感覚に関しては、アーケード版と100%同じモノを実現!

アーケード版「VF4」では光源処理による立体感の表現にこだわって作られたというが、このベネッサステージもそのへんの再現度が今後の注目点となりそう。



の開発状況はどうなのか!?

家で遊べる日がやってくる! 果たしてその移植度は? PS2版開発までの道のりと現状のデキ。そして目指す方向性をまずは徹底比較!!

PS2版 ポイント1

「鉄拳」は家庭用も命がけです!

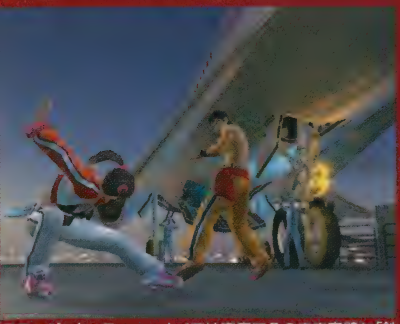


「家庭用では、元のアーケード版をどんな形に変えれば楽しんでもらえるか? それは、今までのシリーズ同様、VSモードやサバイバルモード、プラクティスなどに重点を置いて、さらにそれにプラスαの部分を拡充することにあります。家庭用はアーケードとは違って、1人でも楽しめる内容にしてナンボですからね(笑)」とは、初代「鉄拳」からプロジェクに携わり、今回の「4」でプロジェクトリーダーを務めている木元昌洋氏(写真左)。毎度家庭用が「本番」とも言える「鉄拳」の仕上がりに、期待は高まるばかりだ。



家庭用に移植されるにあたって、「ストーリー回りは今まで以上に力を入れて作りたい」とは開発スタッフの弁。PS2版では各キャラクターの話が深くわかるようになる?





ステージ、キャラ……。すべては家庭でそのまま完璧な「鉄拳4」が動くことになる。バランスもアーケード版そのままだ。

アーケード版に入っていたステージのお遊びなんかもちゃんと確認できるはず。観客にコンボを入れたくなる?





グラフィック的にアーケード版からいじる部分は、基本的にはないとのこと。細部まであくまでも忠実移植となる。

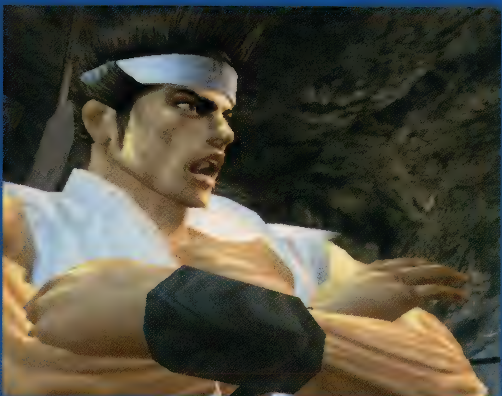
PS2版 ポイント2

目指したのは最強の練習ツールとVFシリーズの集大成

7つのモードと念願の"A.I."に注目！



家庭用で目指したモノ。それは「アーケード版が現役でまだまだ元気に稼働していることを強く意識して、家で練習できる実用性を重視しようというのは1つ大きなポイントにありました」と片岡氏。「今はうまい人ばかりでちょっと乗り遅れちゃったかな、という人もこれで練習してアーケードに行ってもらえればというのはあります」と言うだけあって、右の各種モードはそれを強く意識した徹底的な作りとなっている。また、「A.I.モード」は「VF1」のAMショーでのバーコードバトラー、「VF2」のCPUラーニング機能など、鈴木裕氏から「A.I.」を追求したモードを作りたいという要望が古くからあり、今回それを本格的に実現するモードとして用意されたものだ。そのデキは要注目だぞ。



PS2版「VF4」のキモは「A.I.」と「トレーニング」にある。特に「A.I.」は今後もっと簡単な環境でも応用できるようなゲーム性を追求するために、今回は「○×方式」を導入。初心者でも手軽に遊べる仕様となっている。

モード1 ARCADE（アーケード）／対CPU全14ステージの忠実移植
モード2 VS（対戦）／自由な設定可能！PS2オリジナルステージも！

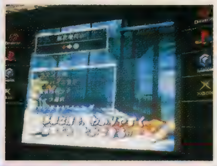


友達との対戦プレイを死ぬほど家でプレイできる。ふだんあまりやれないCPU戦も存分に遊べるぞ。

PS2版を購入した人が基本モードとして遊ぶことになるであろうモードがこの2つだ。アーケードモードはアーケード版の忠実な再現となるが、VSモードでは体力、タイム、ラウンド設定など、細かなカスタマイズが自由にできる。ここではPS2版オリジナルステージも用意されるとのことだぞ。

モード3 TRAINING（トレーニング）／3つのモードで徹底練習

① FREE TRAINING（フリートレーニング）	② COMMAND TRAINING（コマンドレーニング）	③ TRIAL（トライアル）
ダメージメーター、コンボ数、モーション情報、投げ抜け情報など、自由に設定して練習できるのがこのモードだ。	基本技やキャラクターごとのコマンド技を黙々と練習することができるのがこのモード。苦手な技もこれで解消！	さまざまな課題をクリアーしていくことで、バーチャ4の基本から応用まで楽しく学ぶことができるのがこのモード。



10月の東京ゲームショウで初公開された画面。至れり尽くせりのトレーニングモードになる？

「アーケード版最強の練習ツールとして」作られているというPS2版「VF4」。上の3つのモードを駆使すれば、徹底的にバーチャのすべてを楽しくじっくりと学んでいくことができるようになっている。初心者から上級者まで、思う存分納得のいく練習ができるはずだ。

PS2版で目指した方向性と家

今の時代、単なる移植はできて当たり前。ユーザーが価値観を見い出すのは、そこから先にあ

PS2版 ポイント2

新たなストーリー演出と家庭用ならではの新モードが!?

家庭用ユーザーインターフェイスにこだわりたい



「まだ作っているところですからね、あまり詳しくは言いたくないんですけど（笑）、いちおう『鉄拳TAG』までにずっと続いてきたアーケードライクなモードについては、とりあえず全部付くだろうということと、あとは"新モード"に何が入るかな？といった感じですね」とは開発陣の弁。どうやら右に挙げたような基本的なモードはもちろん、"鉄拳ボール"のようなオマケが用意されることを予感させる回答が出ていることは注目すべき点だろう。あと、オマケだけじゃなく、「今までの『鉄拳』でおざなりだったユーザーインターフェイスについても親切かつていねいに仕上げて一般のユーザーさんにも遊びやすくしたいですね」とも（写真左：米盛祐一氏）。



アーケードからの移植作業自体は、それほど困難はない状態だが、家庭用では、さらにていねいに遊びやすくする工夫やグラフィックを用意したいとのことだ。

今までの家庭用移植時の主なモードから予測する！

「今まで入っていたような基本的な要素は当然入る」というコメントから察するに、まずは以下のようなモードが想像できるPS2版の「鉄拳4」。まずは今までにあった基本的なモードについて列挙して、振り返ってみよう。さらに新要素も入る？



1本分の体力ゲージでどこまで勝ち続けられるかを競う「サバイバル」モード（『鉄拳3』より）。熱いぞ。

①アーケード	対CPU戦を行うモード。「4」にはオープニングとエンディングが付く？
②VS	2人対戦用のモード。腕に合わせてハンデの設定も可能だった。
③チームバトル	複数のキャラによる勝ち抜き戦ができるモード。勝利しても体力は一定量しか回復しないために、緊迫感のある闘いが楽しめる。
④サバイバル	ライフゲージ1本でCPUキャラを何体倒すことができるかを競うモード。過去のシリーズでは、3000人抜きなどが可能だったが今回は？
⑤タイムアタック	アーケードと同じステージ数で、最終面のボスを倒すまでの時間を競うモード。CPUの思考ルーチンが変更されたため苦戦は必至か。
⑥プラクティス	相手の動きを設定して、技やコンボの練習ができる。技の硬直時間がわかるフリーズシグナルは「鉄拳」オリジナルの要素だ。
⑦オプション	ガード時の削りやニュートラルガードなど、各種設定が変更可能だ。
⑧オマケ？	完全新作のオマケモード。ドリマガ的大胆予想だと、今回は「野球」。「ワースタ」シリーズには「鉄拳」キャラも出ているし（たぶんハズレ）。

「A.I.」と「組み手」——これがPS2版「VF4」の目玉のモード！

モード4 A.I.SYSTEM（人工知能）／2つの方法でマイA.I.キャラを育てろ！

「A.I.SPARING」とは？（A.I.スパーリング）

初心者は……①「セコンド指導」で
行動を「○」か「×」で答えるという「簡単なインターフェイス」でA.I.を強化。

上級者は……②「スパーリング指導」で
自分がA.I.キャラと実際に戦ってパターンを覚えさせる直接指導も可能。

格闘ゲームの新たな遊びを提案するこの「A.I.モード」。「○×」でのセコンド指導か、実戦でのスパーリング指導によって、A.I.（人工知能）を持つキャラクターを育成していくことができるのだ。自分の分身を作るもよし、友達や有名プレイヤーのデータを借りてきて自分と戦う、もしくは自分のキャラと戦わせるもよし。ここで育てたA.I.キャラは、データを読み込ませて、「アーケード」「組み手」「VS」「トレーニング（トライアル）」の各モードで使用することもできるから、使い方によっては、遊び方がどんどん膨らむぞ。


自分のキャラを手軽に育ててデータを交換してみるのもいい。友達のキャラはCPU戦にも登場可能だ。

モード4 KUMITE（組み手）／CPUキャラを倒し、昇格&アイテムゲット！

東京ゲームショウの発表の時には入っていなかったこの「組み手」モード。これは、次々と登場するCPUキャラを倒していって、勝ち抜いていく……というものだ。単なるアーケードモードのCPU戦と違うのは、登場するすべてのCPUキャラにそれぞれ段位とリングネームがあり、それらのキャラを倒すことで昇段することができる点だ。また、そのキャラがアイテムを持っていた場合は、そのキャラを倒せばアイテムゲットできる！というわけだ。ちなみにこのCPUキャラのリングネームは、実際にいる有名プレイヤーやSEGA-AM2の開発者だったりするそうだが、中にはアッと驚く人もいるとか？　要注目だ！


登場するCPUキャラは有名プレイヤーならばそのままの強さがある。アイテムを奪えるか？

モード6 DATA FILES（データファイル）

ここでキャラクターをエディットせよ！

上のモードなどでゲットしたアイテムやマイキャラ。これを自由にコーディネートするのが、このモードだ。400種類以上のアイテムの装着やカラーチェンジなど、自分で自由にエディットを楽しめるぞ。


左のアーケード版のように自分の好みにキャラを演出できる。データも持ち運び自由だ。

モード7 REPLAY（リプレイ）

各モードのプレイデータをじっくり鑑賞

各モードでセーブしたプレイデータはこのリプレイモードで鑑賞することができる。「再生」「一時停止」「頭出し」「コマ送り」「スロー再生」など、自分の戦いのデータをじっくりと研究することができるぞ。


ほかのプレイヤーデータと戦ってみての記録やプレイをフレーム単位で研究もできるのだ。

〔家〕庭用ならではの新しい遊びとは？

〔…〕る"付加価値"がいかに奥深く楽しいか？　両雄が家庭用で目指した方向性と、今までにない新しい遊びとは？　その詳細にググッと迫る!!

ビーチバレー、ボウリングに続く「新モード」とは？

TEKKEN 4 PS2版ここに注目！ ビーチバレー、ボウリングに続く「新モード」とは？

「家庭用の難しさは？」の問いに対し、「やはりマンネリ化するところがどうしても出てきてしまうから、そこをどう新しく見せるか、どんな新しい遊びが入れられるか？というところが悩みどころですね」と「鉄拳4」開発陣。「鉄拳」シリーズの家庭用での「オマケ」は、もはや全ユーザーの期待するお約束の感もあるが、過去のシリーズを振り返ると、「1」ではロード時間中にギャラガがプレイできたし、「2」では1人称視点のモードやキャラの浮きが高くなるトランポリンモードなどが存在。これが「3」では、ビーチバレーと新システムの横移動を使った鉄拳FORCEになり、「TAG」では2人が交互にボールを投じるボウリングが収録された。今回は、新システムの壁を使ったなんらかに（推測）？

「鉄拳3」オマケ① 鉄拳FORCE


平八の私設軍隊鉄拳衆との闘いだから「FORCE」。「ベアナックル」風と言えばわかりやすいか。

「鉄拳3」オマケ② 鉄拳ボール


鋼鉄の球をぶつけ合ったりする過激なビーチバレー。基本的には「鉄拳」のシステムを流用したもの。

「鉄拳TAG」オマケ　鉄拳ボウル



内容はまさに本格的な「ボウリング」ゲーム。ピンのみならず、観客も倒せるのはご愛敬。

TEKKEN 4 PS2版ここに注目！ タイムリリースキャラと新キャラの可能性は!?

アーケード版「鉄拳4」では、下の10キャラ（十α？）のタイムリリースキャラが隠しで登場したが、今回のPS2版にあたっては「新キャラはデザイナーと交渉中です（笑）。まずはできるできないも含めて確認しないと」とありそうな雰囲気。続報に注目だ。


「3」では家庭用の要素として漫画「GON」のゴンとボスコノヒッチ博士が登場した。

アーケード版には10体のタイムリリースキャラが！

PS2版のタイムリリースキャラは演出込みで出現方法は変更に？


風間仁
一八の息子。三島家と敵対する。デビルとの融合に成功した？


ヴァイオレット
紫髪の格闘家。新兵器のテストのために大会に参加する。


ニーナ・ウィリアムス
暗殺者を生業とする骨法使い。スティーブ暗殺のため大会へ。


レイ・ウーロン
香港の刑事。今大会に追っている組織の匂いをかぎつける。


ブライアン・フューリー
寿命が迫ったレプリカント。大会に優勝して延命を目論む。


ジュリア・チャン
砂漠化する故郷を救うため大会に参加する。職業は女子大生。


クマ
パンダ
平八のペットのクマ（1P）とシャオユウの護衛のパンダ（2P）。


リー・チャオラン
かつて三島家の養子だった男。バイオレット（上）と名乗り参戦。


コンボット
リーが開発した人型汎用ロボ。格闘データ収集のため出撃。


三島平八
三島家の頭首。デビルの力を求めて大会を開催する。

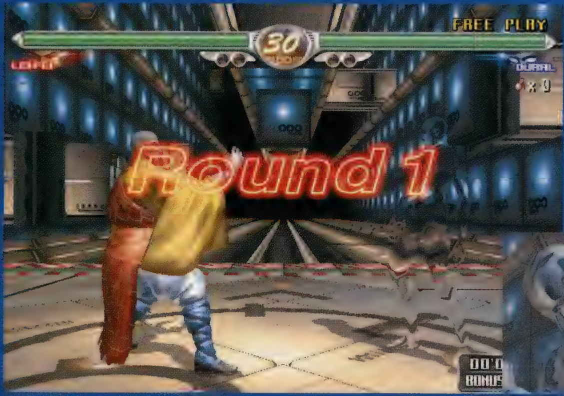
PS2版 ポイント3 新たな狙いはサラに!?

「VF1」の優勝者はラウ、「VF2」の優勝者はアキラ、そして「VF3」の優勝者は影丸だった。前作で最後に登場した新型デュラルを倒し、新型のデュラルパーツを入手した影丸。だが、（デュラルだった）母・月影にそのパーツを使ったものの、逆に月影はデュラル化が進行。彼女は再び「J6」の手に落ちてしまう……。その陰謀の果てに繰り広げられる「VF4」のストーリーとは？ 気になるポイントをチェックだ!!

第3回世界格闘トーナメント優勝者は影丸だった！



ついに母・月影を助ける手だての新型デュラルのパーツを手に入れた影丸だが、逆に月影は完全体へと変貌を遂げてしまう。「これ以上母を苦しめない」ために影丸はある決意をする……。

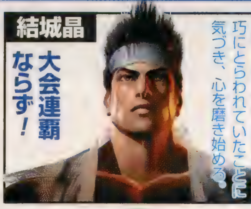




「VF4」のデュラル。それは完全体となったデュラル（月影）なのか？ それとも……。「4」のデュラルは最終面までにかかった時間で透明だったり銀色だったりする。（画面はアーケード版）

全13キャラその戦いとは？

結城晶 大会連覇ならず！



大会連覇を果たせなかったアキラは、日本に帰りすぐに山に籠もる。小手先の技巧にとらわれていたことに気づき、心を磨き始める。

ウルフ 「悪夢の真意」とは？



「破滅を呼ぶ悪夢」。ウルフが前大会出場のきっかけとなった夢の正体は不明の中、またもや悪夢を見る。「蘇らんとする悪夢」とは果たして？

ラウ 病に冒され、後継者探しに



前大会で決勝戦で影丸に敗れたラウは、己の体が病に冒されていることを知る。復活させた虎燕拳の継承者を求め、再度大会に参加。

パイ ラウにあともう一歩



前回ラウに惜敗を喫したパイだが、その実力はラウに近づきつつあることを喜ぶ。だが、ラウの病の話を聞き、彼を止めるため参加を決意。

PS2版 チェック1 アドバタイズデモはどうなる!?

アーケード版には、レイの演武と、各キャラの戦いと見どころを演出する2つのアドバタイズデモがあったが、今回のPS2版には「アーケード版のものをイメージにして、新しくムービーとして作り直しました。アーケード版の作業が終わったあとに、作ってもらったんです。こちらもアーケードチームのこだわりが詰まってますよ」と片岡氏。PS2版の新たなデモの公開を期待して待て！



アーケード版のアドバタイズデモはあまり見る機会がないかもしれないが、実はかなりカッコイイ。PS2版には新作ムービーが入ることになる。

Story——それぞれの戦い

登場キャラは「VF4」が13人、「鉄拳4」は10人。それぞれの戦いはどのように意味づけられ

PS2版 ポイント3 ストーリーの見せ方に新手法が！

「ストーリー回りは、今まで以上に力を入れてみたい」というPS2版「鉄拳4」。今回はアーケードで2Dのイラストを手掛けるキャラクターデザイナーが参加し、これまでにないタッチでイメージが広がったことを好感。これをベースにした演出が導入されることになった。



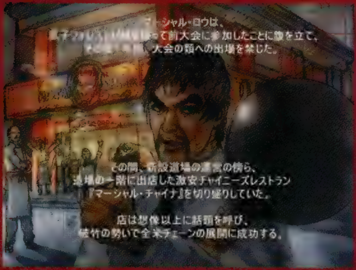
新規参戦するスティーブ・フォックス。その栄光と転落までが劇画タッチで描かれる。

身寄りのないクリスティを引き取ったエディはカポエラを伝授。そして……

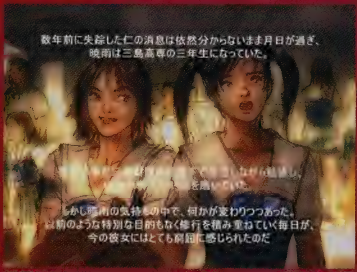




ほかのキャラに比べて、荒々しいタッチで描かれるマードックの生き様。彼もまた一度地獄を見る。



激安チャイニーズレストランは大繁盛するも1年で経営が破綻。ロウはすべてを取り戻せるか？

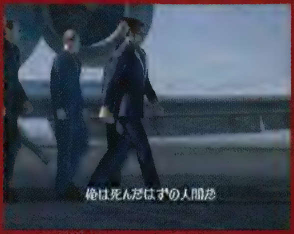


窮屈な毎日を送っていたシャオユウの元に届いた1通のメール。仁に会いたい想いから大会へ参加する。

PS2版 チェック1 オープニングムービーとエンディングムービー、

「今までも家庭用になったときに、各キャラのエンディングムービーが追加されていましたけれど、どうもイマイチわからん、という意見が出ていたのはスタッフ自身も認めてまして（苦笑）」と鉄拳チーム。「今回はエンディングもムービーを用意しますが、今までのようなCGのクオリティ重視で"一発瞬間芸"のような感じにするのではなく、今回はちょっと長めの尺にして力を入れて作ってます」とも。期待！

エンディングはプリレンダリングムービーか、もしくはゲームでは新しい手法でムービーを制作する？とも。



※上の画像はアーケード版のものです。

全10キャラそれぞれの戦い

三島一八



「2」では平八に敗れ、火口に投げ込まれる。だが、その後蘇生。体に潜むデビルとの融合を図る。平八との決着をつけるべく参戦する。

ポール・フェニックス



またもや「うっかり」から優勝を逃した彼。人々にはそっぽを向かれ落ちぶれた今、再起のチャンスを大会に賭ける。

リン・シャオユウ



ある日、平八のもとで高校に通う彼女に「平八に注意」とメールが届く。彼女は真実を確かめる決意をする。



ジャッキー
テロと戦う影に……

サラを救出しレーサーとしての活動を再会したジャッキーだが、スポンサー企業が次々とテロにあう。[illegible]の脅迫に対し敢然と立ち向かう。



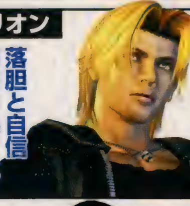
サラ
J6の陰謀とは？

完全体として能力不足が発覚した月影。その代わりの適合者としてJ6が目を付けたのはサラだった。兄のあとを追い大会に参加するが。



舜帝
捜す弟子の行方は？

結局前大会で、行方不明の弟子を見つけることができなかった舜帝。一通の手紙を頼りに彼は酔拳を磨き、再び大会に出ることに。



リオン
落胆と自信喪失の果てに

自信満々で挑んだ前大会も敗退を喫し、帰国後も落胆し自信を喪失していたリオン。父の叱咤激励により、再度修練し、大会に参加へ。



レイ・フェイ
虎燕拳を封じるために

武才に恵まれたレイは武術封印の任として「虎燕拳封印」を命じられる。封印の名目で虎燕拳を自らのものにせんとする野望を持ち参戦へ。



ベネッサ
サラ護衛の陰で……

J6の研究機関で育てられたベネッサは、特殊部隊の隊長に救出され、SPとなる。今回はテロリストの陰にいるJ6を追い、大会に参加。



ジェフリー
サターンシャークを追って

ほかの海域に行ったサターンシャークを探すため今度は高性能魚群探知機を買う決意をする。またもやその資金稼ぎのために大会に参加。



葵
前大会初戦敗退

前大会で初戦敗退を喫した葵は、自分がいかに「井の中の蛙」かを知る。合気や古武術以外の武術にも知識を広げ、再び力試しに出る。

PS2版 チェック2 カードシステムはどうなる!?

12月中旬からiモードだけでなく、Jフォンでも対応する「VF.NET」。これとカードについてはPS2版は独立した形、つまり連動はないとのこと。まずは練習に徹しよう？



アーケード版の雰囲気が各種モードに盛り込まれているPS2版。本番の全国ランキングはアーケードデビューで実践を

PS2版 チェック3 アイテムとカラーリングは？

アーケード版に用意されていた膨大なアイテムとカラーは基本的にPS2版には全部入っているとか。「新たなアイテムが入るかどうかは未定です」と片岡氏は語るが……。



アーケード版は全アイテムをコンプリートしたという猛者も。当然PS2版には、新たなアイテムやカラーも欲しいよね？

PS2版 チェック4 ハードディスク対応は？

「ハードディスク対応は、やるかやらないかまったく未定なんですけど、Xboxの『DOA3』とか見てるとやりたくなってみたりしますね」と片岡氏。新しい環境へは興味津々？



興味はあるけど、実作業が間に合うかどうか……というほうが切実？ 現場で「やろうやろう」という声はあるが、今は未定。

PS2版 チェック5 バランス調整や変更は？

PS2版になってバランスを変更するか？の問いに、やや微妙な雰囲気の片岡氏。アーケード版の忠実再現は間違いないが……。



アーケード版はVer.Aに次いで、一部コマンド変更などがされたVer.Bが登場。現在も稼働中だが……。果たして？

はどのように演出されるのか!?

ているのか？　気になるストーリーと、残りのポイントをチェックしてみた。両者の家庭用版の姿が、より鮮明に見えてくるはずだ。

そして各キャラのデモは？



今回は各キャラクターのストーリーを楽しめるよう、ゲームスタート時に左のようなストーリーが挿入される。

PS2版 チェック2 キャラクターの新カラーとハードディスクの利用はあるか？

アーケード版には1P、2Pカラーが用意されていた「鉄拳4」。「VF4」の物量に負けじと、新しい衣装も見てみたいところだが、これに関しては新キャラの導入同様、デザイナーと交渉中だとか。また、ハードディスクへの対応は、ナムコは「エースコンバット04」などで経験済みだが、意外と作業とデバッグに手間がかかるということで、かなり対応には慎重な様子。実は「対応しなくても十分アクセスが速いので必要ない」とも。完成度に自信アリ？



現状でも十分快適なアクセスを実現しているから、ハードディスクへの対応は不要？

PS2版 チェック3 バランスは変えるのか!?

「基本方針は変わらないですね。ゲームセンターで遊んで違和感を感じるようにはしない」とのこと。バランスはそのまま忠実再現だ。

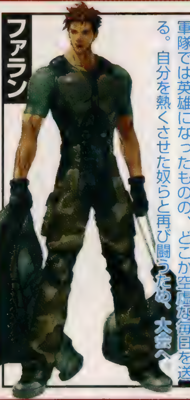


「これまで家庭用で出しにくかったコマンドは出しやすくするかもしれませんが、バランスはあえていじらない」とのことだ。



マーシャル・ロウ

順風満帆だったかに見えたレストラン経営は破綻。息子は家出。すべてを取り戻すため大会の優勝をねらう。



ファラン

軍隊では英雄になったものの、どこか空虚な毎日を送る。自分を熱くさせた奴らと再び闘うため、大会へ



吉光

義賊としての活動は困難を極めていた。多くの人を救うためにはお金が必要。それには大会の優勝が急務だ。



キング

師匠・アーマーキングが殺された。犯人は巨体のバーリトゥーダー。復讐心に燃えるキングは、自ら仇を討つために大会へ出場する。



グレイグ・マードック

喧嘩で人を殺したバーリトゥーダー。獄中の彼にキングは大会のチケットを送る……。因縁の対決は必至だ。



スティーブ・フォックス

天才ボクサーである彼は、八百長を断ったことからマフィアにねらわれる身に。殺される前に注目を浴びてまだ見ぬ両親と、自らの誕生の秘密を探す。



クリスティ・モンテイロ

伝説のカポエラマスターの孫娘。マスターの弟子エディに技を教えられ成長する。が、エディが突如失踪。手掛かりを求め大会に出る。

最高のVF移植作品となるはずです!

――アーケード版の最強の練習ツールという意味を強く意識して作られているというPS2版「VF4」。アーケード版のリリースから半年せずに、ここまで完全に移植される「バーチャファイター」は実は初めてのこと。最後にそのへんも含めて、PS2版への自信のほどを片岡洋氏に語ってもらった。

片岡■自信ですか? メチャメチャいいデキだと思いますよ。家庭用ゲームも含めて、対戦格闘ゲームで遊ぶ人が、以前より減っているとは思いますけど、今回はそんな格闘ゲームをやらなくなった人に対しても絶対満足してもらえるような内容にしていますから。例えば6年前にセガサターンで「バーチャ2」を遊んだけど、最近はやってないなぁ……という人も、絶対買って後悔しないデキだと自信があります。ちゃんと格闘ゲームとしてのモードが充実していて、面白さもいろいろと派生していくように作られていますし。あと、アーケードで乗り遅れた……という人も、ちゃんとうまくなるような要素が入れてありますから。そのへんは僕が保証します(笑)。

――今回はモードも充実してますよね?

片岡■A.I.育成という新しい要素は、実はSEGA-AM2の鈴木裕をはじめ、長年やりたかった要素でもあるんですよ。これはこれですごくじっくり作り込んでますし、疑似ゲームセンターのような雰囲気が楽しめる「組み手」や「アイテム集め」も、やってみるとかなり楽しいと思いますよ。「組み手」で出てくる相手も、ドリマガさんでおなじみのような人が出てきたりしますし(笑)。今あるアーケード版「VF4」を100%とするならば、PS2版はそれ以上の面白さを搭載していると思います。アーケード版の「練習ツール」としても最高のデキになっています。

――現時点でアーケード版の「VF4」を振り返ってみていかがですか? 何か感じるところとか、反省点とかは?

片岡■アーケードはアーケードで、まだVF.NETを進化させてるところですからね。VF.NET会員も、すでに5万人の会員を突破してますし。まだ終わった感じはなくて、PS2版も含めて、つながっている感じです(笑)。今回のPS2版は毎回毎回100円玉を入れなくても、いろいろ調べたり楽しめたりする。これで6,800円ですからね。絶対お得ですから、ぜひ買ってほしいです。


ここまで完全な移植なら、ジョイスティックもそろえて遊びたいほど。発売まであと49日待て!


残りの開発作業もなかなかスケジュール的には厳しいようではあるが、年明けすぐに発売されるのはうれしいよね。「自信あり!」の片岡洋氏のコメントに、期待して間違いなしだ!

Virtua Fighter 4 関連商品にも注目!

PS2版「VF4」の発売に向けて、いろいろな関連商品も発売される予定だ。なかでも注目なのは、HORIから発売される「バーチャファイター4スティック」。これは今回のPS2版の発売に向けて、ボタンの位置や押し具合など、SEGA-AM2との入念なチェックの元に作られ、アーケード筐体のボタンと配置を再現した本格派。値段も3,980円と手頃だからソフトと一緒にぜひ。

バーチャファイター4スティック登場!!


●HORI●1月31日発売●3,980円(税別) パッケージのデザイン、ボタンの配置、フィーリングなど、SEGA-AM2の協力のもと作られた専用スティックだ。各キャラクターのコマンド表も入っているから便利だぞ。



●Virtua Fighter 4 Sound Tracks ●2002年2月6日●2,940円(税抜き2,800円)/サウンドCD1枚●販売 Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ●品番:AMMX-2001

こちらはSEGA・AM2オリジナルレーベル第一弾となるサウンドトラック。アーケード版の曲にPS2版で追加される曲も収録したフルバージョンだ。こちらも注目!

それぞれの完成と発売に向けて――

移植度、新モード、キャラクター。徹底比較の第2ラウンドもいよいよ大詰め。最後に、完成と発売に向けて、自信のほどを語ってもらった。

きっと期待を裏切らないものになります

――一方、PS2での展開では先輩格にあたる「鉄拳4」。1月31日に先行して発売される「VF4」に対してどんな貫禄を見せてくれるのか? その自信のほどを語ってもらった。

木元■「鉄拳」シリーズを家庭用に落とすのも、ずいぶん長くやってますけど、毎回新鮮だなという感じはしてますね。なんか。まあ、(アーケード版と内容が)まったく同じなら楽なんでしょうけど、まったく同じじゃ面白くないですし(笑)。例えば、以前あった「サバイバルモード」でも、今度はこういうふうに敵を出していくと面白いよねとか、間にこんなことを入れてみたらプレイヤーは喜ぶんじゃない? なんて、いろいろと考えてやってますから。まあ、こんなことを言ってるだけでも、今回は「鉄拳TAG」の時と比べるとずいぶん余裕がありますよ。だから、余裕のあるぶん、ユーザーインターフェイスとか、画面や操作についての見やすさとかまでもキチンと仕上げたいですね。

――PS2版で目指すところとはズバリ?

木元■アーケードは対戦相手がいますけど、家庭用の場合は、1人で遊んで楽しいかどうかが重要ですからね。アーケード版で気になった部分というのは確かにあることはあるんですけど、それはそれということで。今回は、アーケード版からのバランスはそのままにするつもりでいます。PS2版も、ゲームセンターで遊ぶのと、まったく同じ感覚で遊んでもらおうと思います。

米盛■まあ、今回はVSモードやサバイバル、プラクティスなどに重点は置きつつも、それにプラスαを今まで以上に盛り込みたいですね。まだ全キャラ分は上がってないんですが、今回のメインモードに各キャラのストーリーを楽しんでもらえるものを用意しました。ファン向けの設定本とかに入るようなタッチの2Dイラストも、いい雰囲気が味わえると思いますよ。前回の「鉄拳TAG」は、実はCD-ROMで供給していたんですが、今回はDVD-ROMでたっぷり容量もありますからね。演出も期待しててください。


「バラエティ感はほかに負けないようにしたい」という『鉄拳4』。オマケの正体は?

――今までのシリーズと比べての手応えは?

木元■期待半分、不安半分――というのはありますよ。今までとかなりルールを変えた部分もありますからね。「鉄拳TAG」では「DOA2」とぶつかって、今度は「VF4」とぶつかるというのもなんなんですが、我が道を行くということで(笑)。みなさんの期待は裏切らないデキになると思いますよ。


「自信半分、不安半分」と言いつつも、余裕を感じる鉄拳チーム。まだ明らかにされていない詳細なゲームモードの公開を期待して待っていよう!

TEKKEN 4 関連商品にも注目!

発売まで少し間のある「鉄拳4」だが、実はこの12月21日に初の携帯ゲーム機バージョン「鉄拳アドバンス」が発売される。GBAなのに、三次元バトルの再現性はすさまじく、シリーズを遊び込んでいる人すら思わず驚くデキ。ゲームモードも、対戦やプラクティス、初の3人タッグバトルまでも用意されている。PS2版の「4」に先がけて、この年末にどうかな?

「鉄拳アドバンス」(GBAソフト)
●ナムコ●12月21日発売予定●5,300円
●対戦格闘アクション(通信ケーブル対応)





使えるキャラクターは仁、ポール、ロウ、ニーナ、キング、吉光、ガンジャック、シャオユウ、ファランの9人。ちなみにゲームの企画には、木元氏も参加しているそう。そのデキは折り紙つき?

ドリマガ特報

全ハード戦国時代



「織田がつき、羽柴がこねし天下餅、座りし食らうは徳川家康……」なんて、戦国時代から天下統一までの流れを例えた川柳は有名ですが、今のゲーム業界は、そんな状態に近いのかもしれません。さて、最後に家康となって、モチを食らうのはどのハードに？　さしづめ「本物は誰だ？（古いっ）」風に座して待つ三武将。そんな戦国三雄と、モチをこねてるセガハード最後のドリキャスら特製のモチをドーンとお届けしちゃいましょう！

イラスト：サムシング吉松

ドリマガ 特報 DC 急きょ発売日は2002年2月7日に延期!!

対応機種■ドリームキャスト
2002年2月7日発売予定・完成度90%
価格■6,800円
ジャンル■RPG（ダンジョンRPG）
発売元■セガ
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚
URL■http://sega.jp/
対応機器■ぷるぷるぱっく、通信
備考■監修・（株）チュンソフト

「1000回遊べるRPG」というキャッチのとおり、一度やったらやめられなくなるダンジョンRPGがコレだ。本作では新アイテム、新モンスターの追加、そしてDCならではのネット対応もある。発売延期は残念だが、今しばし待て!!

不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!



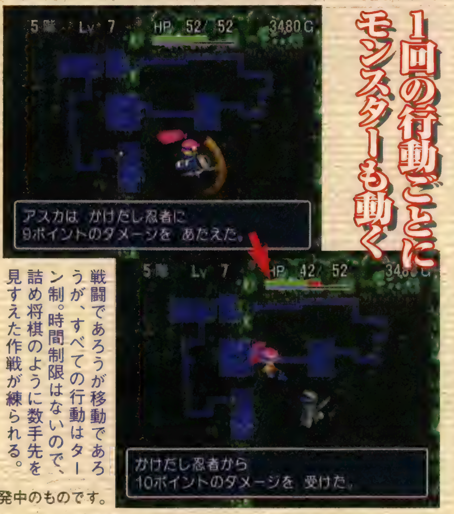
ところで「不思議のダンジョン」ってどんなゲーム?

これまでに数多くのゲームファンを虜にしてきた「不思議のダンジョン」は、「風来のシレン」を筆頭とする、チュンソフトの超人気シリーズ。一般的なRPGとは違い、冒険に出るたびダンジョンの様相が変わるランダム性や、プレイヤーが工夫する楽しみという、極めて独創性の高いシステムが特徴だ。DCユーザーの中には「不思議のダンジョン」シリーズ未経験者もいると思うので、今回はそのシステムをサクっと紹介していこう。



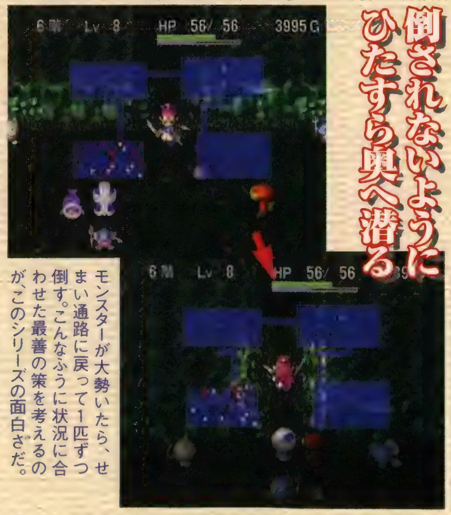
システムその① ゲーム進行はリアルタイム制ではなくターン制

画面こそ2Dアクションっぽいが、「不思議のダンジョン」はいっさいリアルタイム要素のない、完全な思考型のゲームだ。基本的な流れは、ダンジョンマップ内で主人公を8方向に動かし、近づいてくるモンスターに攻撃を加えたり、落ちているアイテムを拾ったりしながら進んでいくというもの。ここで重要なのが、すべての行動が「ターン制」になっている点。一歩進む、武器を振る、アイテムを使用するなどの行動を起こすごとに、モンスターも一歩近づいてくる。逆に言えば、こちらが行動するまではモンスターも動かないので、ピンチに陥りそうな場合も、手持ちのアイテムで役立つものを確認したりと、作戦を考える時間がいくらでもとれるわけだ。



1回の行動ごとにモンスターも動く

戦闘であろうが移動であろうが、すべての行動はターン制。時間制限はないので、詰め将棋のように数手先を見すえた作戦が練られる。



倒されないようにひたすら奥へ潜る

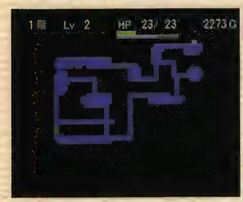
モンスターが大勢いたら、せまい通路に戻って1匹ずつ倒す。こんなふうに状況に合わせた最善の策を考えるのが、このシリーズの面白さだ。

システムその② 潜るたびに変わるランダムマップ

このシリーズが「不思議のダンジョン」と称されるゆえんは、冒険を始めるたびにいろいろなものがランダムに生成されるシステムにある。なかでも特に顕著なのがダンジョンのマップ。たとえば1回目で小部屋が7つあったとしても、2回目には6つや8つになり、おまけに各部屋をつなぐ通路のパターンまでもが別のものになってしまう。だから何回プレイしても、同じ形のマップはまず現れないと思っていいだろう。そのランダム性がもどかしくもハマる要素の1つなのだ。

また、ダンジョン内の敵の配置、落ちているアイテム、仕掛けられている罠なども同様に毎回変化する。それゆえ、ダンジョン内はつねに何が起こるかわからない、緊張感に満ちた舞台となるわけだ。さらに、冒険の途中でモンスターに倒されてしまうと、その冒険で入手した装備やアイテムをすべて失いレベル1に戻されるというペナルティもあるので、ますます油断はできない。これらのランダム要素にいかにうまく対処していくか、これが本シリーズの醍醐味でもある。

同じ階でも形が変化



例1 ダンジョンの1階が、あるプレイではこんな感じのマップだったとしても……。



例2 次の冒険ではランダムに作り直される。次の入口の位置まで異なるのがわかる。

倒されると再びやりなおし

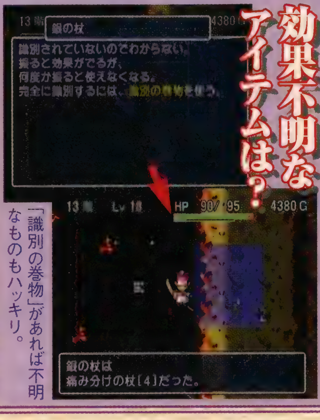


倒れるとアイテムを失い、またレベル1からのスタートとなる。ただし、ダンジョンをクリアするか、アイテムの中には所持アイテム、装備アイテムを持ち帰ることが可能なものもある。

システムその③ 多彩な装備品とアイテム

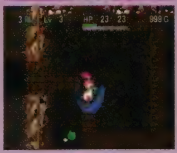
冒険をより楽しく、効率的なものにするため、ダンジョンにはさまざまなアイテムが落ちている。これらは大別すると武器、盾、腕輪、矢、草、巻物、杖、壺、食べ物の9種類で、それぞれかなりの種類が存在する。序盤はアイテムを拾うだけで名称がわかるが、ある程度奥のダンジョンになると正体不明のものも混じってくる。これらは「識別の巻物」などで明瞭にでき、武器類は装備することでも正体がわかる。ただし、なかにはマイナス効果を持つものもあるので、それなりのリスクは覚悟しなければならない。

効果不明なアイテムは?



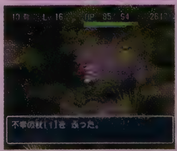
「識別の巻物」があれば不明なものもハッキリ。

武器



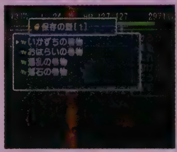
ゲーム中で最も重要なのは、やはり攻撃用の武器。特定のモンスターに強いものや、特殊な射程をもつもの、デザインが愉快なものなど、バリエーション豊富。

杖



振ると一直線に光の玉が飛んでいき、ぶつかったモンスターに何らかの効果をもたらす。使用回数に制限があるが、いざという時に役立つものが多い。

壺



基本的にアイテムを入れて使う。持ち物を複数保存できるものや、複数アイテムを1つに合成するものなどがあり、使い方によっては冒険が快適になる。

巻物



周囲のモンスターにダメージを与えるもの、ダンジョン脱出用、呪いを解くものなど、効能は多彩。ただし、いずれも1回使うとなくなる使いきりだ。

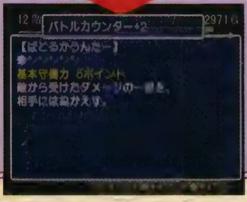
システムその④ アイテムの合成や強化が大切

ある程度深くまで進めるようになると、「持ち帰りの巻物」などの手段で、安定して戦利品を残せるようになる。同時に、武器と防具の地道な強化も可能になる。装備の強化は基本的に2通り。

まず、鍛冶屋や特定の巻物を使用する方法。これは単純に攻撃力や防御力を上げるものだ。もう1つは、2つ以上の武器をくっつけてしまう合成だ。たとえば、3方向同時に攻撃できる武器と、ドラゴン系に強い武器を合成すると、なんとその2つの効果を兼ね備えたものになるのだ。こちらは合成の壺か合成系モンスターを必要とするが、うまくいった時の快感も含めて「不思議のダンジョン」の醍醐味といえる。



合成すると特性も合体



組み合わせにもよるが、武器や盾はほとんどが合成可能。成功すると解説の部分に印(丸が並んでいる部分)がつき、特性もそのまま残る。

鍛冶屋で強化!!



鍛冶屋ではお金を払えば確実に+1の強化ができる。ただし1回の冒険につき1回の制限だ。

巻物で強化!!



「天の恵みの巻物」では武器が、「地の恵みの巻物」なら盾が強化される。拾ったら即使用だ。

システムその⑤ 危険度ピンキリのトラップ

ダンジョンの床には、ときどき罠が仕掛けられていることがある。これも、かなりダメージを受ける危険なものから、思わず苦笑してしまうようなほほえましいものまで、じつにさまざまな種類が存在する。罠は基本的に表示されていないが、それを踏むことで作動(一定確率)し、はっきり見えるようになる。一発で死ぬほどの極悪な効果はないが、大勢のモンスターから逃げる途中で「眠りガス」を踏むというように、重大なミスにつながりかねないので、案外あなどれない。



なお、罠にかかるのはアスカだけで、モンスターは素通り。それがダンジョンの掟。

システムその⑥ 心強い助っ人たちの存在

ある程度ストーリーが進行すると、その度合に応じてアスカの冒険に加勢してくれるキャラクターが追加される。この助っ人はアスカのあとをついてきて、モンスターを見つけると積極的に攻撃してくれる頼もしい存在だ。特に中盤以降では、アスカの一撃で倒せないモンスターもざらなので、うまく立ち回ってもらえばかなり役に立つハズ。

本作の主人公であるアスカも、NINTENDO64版「風来のシレン2」における助っ人キャラクター出身である。



序盤で仲間になるのは、回復が得意なキハチと、アイテム投げの能力を持つヘイジ。

サクラ大戦オンライン™ 〜帝都の長い日々〜

サクラ大戦オンライン™ 〜巴里の優雅な日々〜

オンライン発売直前総チェック!

いよいよ発売まで１週間を切った「サクラ大戦オンライン」。今回は発売直前特集として、オーバーワークスの開発陣から各ゲームや機能についてのコメントをゲット。ただ遊ぶだけでなく、より深く楽しむためのヒントがたくさん詰まっているぞ。初回限定版の特典や同梱のプレビュウDiscなど、初出情報も盛りだくさんでお届け!!



ドリマガ 特報DC

対応機種■ドリームキャスト

12月20日 発売予定・完成度100%

価格■初回限定版 8,800円 通常版 5,800円

ジャンル■ETC（ドラマチックコミュニティ）

発売元■セガ／オーバーワークス

プレイ人数■1人（ネットワーク接続時最大4人）ディスク枚数■2枚

URL■http://www.sakura-taisen.com/

対応機器■ビジュアルメモリ　通信プレイ　ドリームキャスト・キーボード　ブロードバンドアダプタ

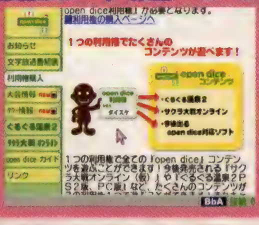
備考■「帝都の長い日々」と「巴里の優雅な日々」はそれぞれ別の作品です。初回限定版の内容も違います。また2枚のディスクのうち1枚は「サクラ大戦4」プレビュウDiscです。

開発スタッフに聞く「サクラ大戦オンライン」の魅力!!

なんといってもオンラインでの対戦が楽しい本作だけど、ゲーム以外にも楽しみどころは盛りだくさん。『サクラ』ファンなら必ず気に入る細かな配慮、作り込みなど、開発チームの“こだわり”を余すところなく聞き出してきたぞ。文章中“この色”のついた部分が、開発陣のコメントだ。「サクラ大戦オンライン」を、もっとディープに遊ぶための参考にしよう。もし「サクラ」を知らない、という人なら、「メモリアルパック」（トピックス9ページ参照）が発表されたことだから、これを機会に「サクラ」の世界に触れてみるのもいいかも!!

“open dice”の利用権は“共通”って?

「サクラ大戦オンライン」のプレイヤーデータは「ぐるぐる温泉２」のものをそのまま流用することができる。すでに「ぐるぐる温泉２」でopen diceに利用料を払っているユーザーは、追加料金なしで「サクラ大戦オンライン」を楽しめる。詳細はホームページを参照しよう。



open diceホームページは「サクラ大戦オンライン」からでも当然チェック可能。

プレイヤーエディット

「むやみに数を増やすのではなく、使い勝手がよく、また『サクラ』らしいものをセレクトしました（開発）」というプレイヤー用パーツは、目、眉、輪郭など14カテゴリーにわたって、各々数十〜百以上用意されている。



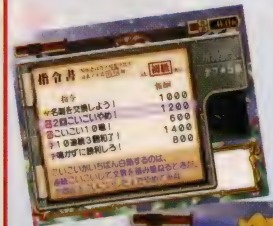
花組隊員風味のパーツから、とんでもない隠しアイテムまで!?



マイルーム「ウケねらいもいいけど基本的には住みたい部屋を」と開発陣。君はどう作る？

指令

「友達と協力してサクサクと達成していくのもいいですが、1回達成してしまうと同じ指令は二度と出てきませんので、自力でじっくり取り組むのがオススメ」という“指令”。「少なくとも１年間はじっくり遊んでほしいので難易度は高め。一週間やそこらではクリアできませんから、気の向いたとき試してみてください」。



指令は米田とグラン・マの両方から出される。どれを選ぶかは君の自由だ。



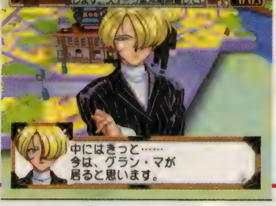
「とんでもなく難易度の高いものもあります」と開発陣。いったいどんな指令が!?



本編ではデートができないキャラを、パートナーにして遊ぶことができちゃうらしい？

パートナー

「ユーザー同士の区別と、いろんなキャラとデートしたいという要望を取り入れて」。プレイヤーとパートナーは別に。「全員アイリス、全員大神というのも面白そうですが（笑）」とも。



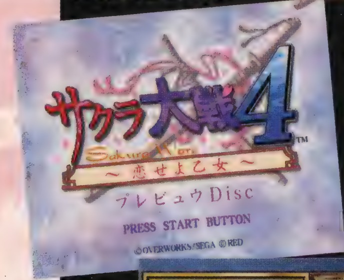
遊ぶほどにパートナーキャラはどんどん増えていくぞ。

アイテム

コレクション性豊かなアイテムやブロマイド。「好きなキャラとデートして『サクラ』ファンとゲームしてチャットして。疲れたら、いつでも帰ってくつろげる自分の部屋があり……というのがコンセプト。マイルームは自分の住みたい部屋にしてほしいですね。ブロマイドは交換なしで集めると10年はかかるので、積極的な交換所利用をオススメします」。

帝都版・巴里版両方に同梱!!

サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～ プレビュウDiscのコンテンツ公開!!



これがタイトル画面。「サクラ大戦4」のタイトルロゴが燦然と輝く!!



ムービーメニューはプレビュー、VIPインタビュー、プレミアムの3種。

メニューは3種類!

初回限定版・通常版ともに同梱される「サクラ大戦4プレビュウDisc」の内容が、ついに明らかになったぞ。「4」はもちろん、関係者インタビューなど貴重なムービーがたくさん詰まった、ファンにはうれしい内容になりそうだ。



光の中に立つ大神機の姿！頭部にあるツノが、新型光武の証だ。その性能は……。



なんと新型は飛行可能!? 砂塵の中、路面電車をつかまえようとする大神の光武。

①ムービープレビュー

「サクラ大戦4」のゲーム画面をムービーに編集した「ムービープレビュー」。『帝都編』『巴里編』の2種類があり、3D化された帝都を背景に、新型光武の動くシーンや「4」のキャラクタービジュアルなどが見られる。『帝都編』『巴里編』の違いをじっくり確かめよう。



「さくら4」について関係者からのコメントをムービーで収録。

②VIPインタビュー

「4」に向けた関係者のインタビュー集。登場するのは広井王子、田中公平、藤島康介、松原秀典、あかほりさとる、明貴美加、香山哲、大場規勝、西野陽の9名。



はらはらと落ちる桜の花びらの中に立つのは……これが「4」用のさくらのビジュアルだ。

③プレミアムムービー

DC版の初代「サクラ大戦」から「サクラ大戦　活動写真」まで、歴代CMや予告映像、総計8本が収められたプレミアムムービー。「3」のCMは4本入っているぞ。



DC版「サクラ大戦」のCM映像。「サクラ大戦2」と各1本ずつ、それぞれ15秒のCM映像を収録。



「サクラ大戦3」のCMは、発売前と後、それぞれ15秒と30秒版が入って計4本。映画は2本。

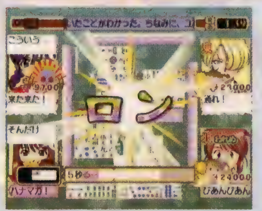
ゲームは4種6バリエーション！どのゲームで対戦する？

「収録したゲームを選んだ理由は、『サクラ大戦』本編の1～3から。麻雀は『温泉』の中でもダントツに人気のタイトルなのでチョイスしました」という『オンライン』の収録タイトル。どれから遊ぶ？

麻　雀

「『ぐるぐる温泉2』でも圧倒的人気を誇るテーブルゲームの王様」と開発陣も強力プッシュの麻雀。必殺麻雀は「ネット対戦のイカサマ麻雀はユーザーの要望もあったし、なにより我々がやってみたかった（笑）」新たな駆け引きの妙味を楽しもう！

麻雀（ノーマル）



通常ルールの麻雀。とはいえもちろん割れ目やクイタン、赤牌など可変ルールも。

必殺麻雀



必殺技ゲージを使い、特殊な技が出せる特殊麻雀。技の機会をうかがおう。

ポーカー

「サクラ大戦3」では、メルやシーに連れられて行ったカジノで遊べるポーカー。ルールは基本、玄人、ありあり、オリジナルの4種。チェンジ回数や制限時間も変更できるぞ。



賭けを上乗せしていく駆け引きの楽しさはポーカーならでは。相手を出し抜こう。

花札（ノーマル）



一対一で、互いの持ち「文」を取り合う、ノーマルのこいこい。

ペア花札



「札見せ」ルールありならば、試合の前にパートナーに切り札を教えることができるのだ。

花　札

初代「サクラ大戦」で紅蘭と遊べる「こいこい」。ノーマルこいこいは『オンライン』中で唯一の、一対一の2人対戦ゲーム。ペア花札は2対2で、ひとり4枚の持ち札を順番に切っていく。札見せルールを使うと、さらに白熱した駆け引きになるのだ。

大富豪

帝都花組が「サクラ大戦2」の夏休みでバス旅行をしたときの遊びがコレ。手札が悪くても"革命"を起こせば逆転もアリ！　目指すは大富豪！



札の組み合わせを考えて最短手で捨て切ろう。

特別ルールの麻雀・花札
「必殺麻雀」と「ペアこいこい」

「ペアこいこいは、何かチーム対戦ができるものを、ということで導入しました。必殺麻雀は周囲の反対を（笑）押し切って入れましたが、その甲斐はありましたね。ネット対戦だからこそできるこうした特殊ルールは、初めてのことだけに、どんな展開になるか僕らも楽しみ」と開発陣。



本編でもおなじみの派手なエフェクトが飛び交う必殺麻雀も一見の価値あり。

次ページでオーバーワークス・大場規勝社長のコメントと初回限定版の特典を公開!!

イベントチャット&トークショウでコミュニケーション!!

ネットコミュニケーションの醍醐味といえば、もちろんチャット。「サクラ大戦オンライン」では、サクラならではの背景を使ったイベントチャットが可能。「とにかく作戦指令室です。"あそこで俺たちも作戦を練りたいぜっ"というのが開発のきっかけでした。あとはもうデザイナーに、行けるとこまで行ってくれ(笑)というアバウトなオーダーをして……結果的に10種類以上の部屋ができましたが、一度に公開しても面白くないので、順次オープンしていきます」



マイルームチャットではみずから飾った部屋に友達を呼べる。

トークショウの予定はどんなラインナップ?

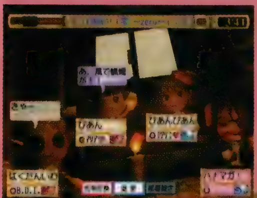
「ネットワークなのだから、製作サイドとユーザーのみなさんの接点がもっとできるといいな、と思って作りました。予告なしのゲリラライブも考えていますよ」。開発陣とは「イベントよりゲームで会うほうが多いかもしれませんね」とのこと。



広井さんや大場さん、花組隊員などが登場予定らしい。

ぐるぐる温泉ユーザーとチャット可能な大浴場

「ぐるぐる温泉」のユーザーと相互乗り入れ可能なチャットルームが一部に用意されている。この部屋を使えば、「サクラ」ファンだけでなく、全国のDCユーザーとチャットすることができるのだ。うまく使ってさらに交流の輪を広げていこう!



相乗りチャットには「合同」という表示があるのでチェックしてみよう。



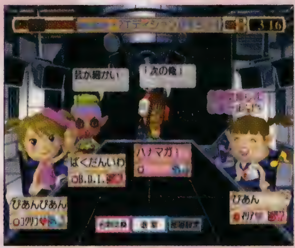
「サクラ」オリジナルパーツは温泉ユーザーには表示されないのが残念。

オンライン専用の「サクラ部屋」は10種以上!



ロビー

階ごとに用意されたロビー。部屋の打ち合わせや待ち合わせに便利。



作戦指令室

帝劇地下の作戦指令室。イベントなどの打ち合わせに使うといい!?



シャノワール・舞台

エリカが登場のたびにドジをする、シャノワールの舞台でチャット。



黒之巣会のアジト

初代「サクラ大戦」の敵組織、黒之巣会の本拠地で悪の相談も……。



初回限定の特典ついに公開!!

帝都版、巴里版それぞれにある初回限定版の同梱特典が、ついに公開されたぞ。帝都版はサクラ色がまぶしいオリジナルキーボード、そして巴里版はパッケージのイラストがあしらわれたオリジナル置時計。キーボードは歴代サクラシリーズのDCや周辺機器と同じ色なので、本体、ぷるぷるぱっく、ビジュアルメモリなどを持っている人は合わせてコーディネート可能。



巴里版オリジナル置時計

大富豪をしている巴里花組の姿が描かれた、巴里版初回限定版特典のオリジナル置時計。フレーム入りで、時計部分は左上に配置されている。



帝都版オリジナルキーボード

最後の!? サクラオリジナルDC周辺機器がこのキーボード。残るはBbAだけと言われているが実現は……?

株式会社オーバーワークス 大場規勝氏のコメント

マナーを守って思い思いで楽しんでください

全国のファンの皆様に支えられて、ここまで大きくなった「サクラ大戦」ですが、一方で歌謡ショウやショップなど、全国的な展開ができないことをいつも申し訳なく思っていました。「サクラ大戦オンライン」は日本のどこにいても気軽にイベントに参加でき、またファンの皆様が交流できる場として「ぐるぐる温泉2」と並行する形で開発を進めてきました。必殺麻雀や新機能など思った以上に苦労しましたが、そのぶん、ネットワークならではの、予想もつかない楽しみ方が出てくるのではと今から期待しています。オンライン対戦の楽しみはそういったところにあり、そのための遊びやすい場所を提供し続けていくことが僕らに課せられた使命だと考えています。大会などの仕掛けもいろいろ考えていますので、みなさんもマナーを守って、オンラインの上で充実したサクラライフを満喫していただければ幸いです(大場)。

サクラのイベントにはコレを持っていこう!! 「VM名刺交換くん」

「ぐるぐる温泉」シリーズや「サクラ大戦オンライン」の名刺交換を、ビジュアルメモリだけで行えるのがこの「VM名刺交換くん」。open diceでは名刺で検索することができるので、イベントで知り合った友人と名刺交換すれば、ネット上ですぐに会える!



特にこれからは「サクラ」イベントが多数、必須か









ミッシングパーツ

MISSING PARTS
the TANTEI stories

シンプルだが奥深い――そんなADVを目指した本作。連作6話の第1弾（1～2話収録）発売を1カ月後に控えた今回は、脇を固めるサブキャラクター陣に迫ってみる。

ドリマガ 特報 DC

対応機種■ドリームキャスト

2002年1月17日発売予定・完成度100%	
価格■	5,800円
ジャンル■	ADV（アドベンチャー）
発売元■	フォグ
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■1枚
URL■	http://www.fog.jp/
対応機器■	VGAボックス、ぷるぷるぱっく
備考■	制作(株)オーツー／(株)システムプリズマ

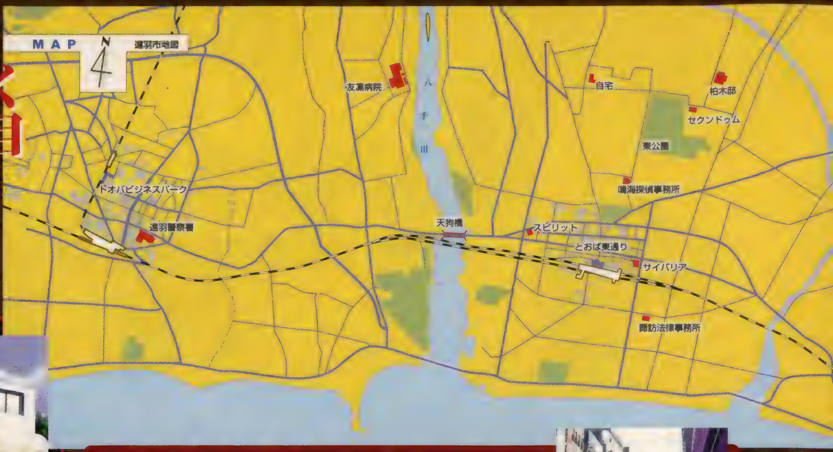


プレイヤーの脳髄を刺激するディテクティブAVGの決定版!!

本作にはメインキャラ以外にも多くのキャラクターが登場する。彼らはときには情報源となり、またあるときは主人公たちに協力を求めることで、事件の解決を促すことになる。捜査は、現場周辺からしだいに聞き込みの範囲を広げ、疑問点を取り除いていくのが基本なので、彼らなくして捜査の進展はない。今回の記事では捜査に協力する（あるいは妨害する？）サブキャラにスポットを当てて紹介。主人公とのかかわりなどを本編のエピソードを交えて解説していく。

ひとつの街を舞台に展開していくミステリアスな人間ドラマに注目

鳴海探偵事務所は遠羽市にある。この街で事件は起こり、すべての捜査が始まる。プレイ中は警察や事件関係者の協力を得て真相に迫っていくことになるのだが、捜査が進むにつれてサブキャラの抱える問題なども見えてくるはずだ。



遠羽市
物語の舞台



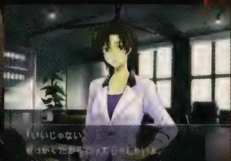
市内には聞き込みのできる場所が点在している。各所に移動することでサブキャラと出会うことになる。上の地図を見ると、鳴海探偵事務所との位置関係がわかる。





真神恭介
まがみ・きょうすけ

両親の死亡事故を調査するため、鳴海探偵事務所を訪れた彼だったが、事務所の人手不足を理由に、見習い所員として迎えられることに。





鳴海京香
なるみ・きょうか

恭介と一緒に事務所を立て直そうとはりきる所長代理。不慣れな部分は、恭介とともに行動することで補う。

鳴海探偵事務所

腕利きの私立探偵・鳴海誠司が設立した事務所。現在は、彼が行方不明のため、娘の京香が切り盛りしている。彼女の経験が浅いためか、依頼は少ないようだ。

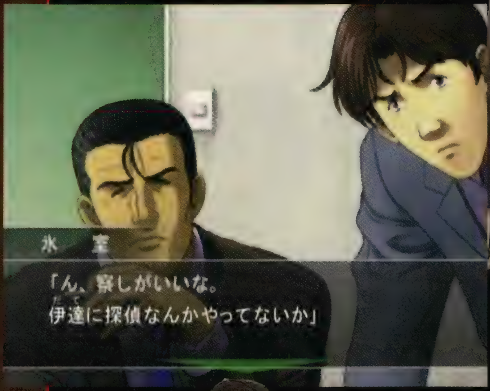


2つの大事件がいつしか



恭介が追う事件の捜査を担当する所轄の警察署。扱う案件が同じだけに、恭介たちとは何かと接する機会が多い。恭介が事情聴取で呼ばれる、なんてことも。

遠羽警察署





氷室 裕
ひむろ・ゆたか

渋さが全身からにじみ出る県警きってのキレ者。若い頃、まだ刑事をしていた鳴海誠司の部下だった彼は、京香への協力を惜しまない。



森川直治
もりかわ・なおはる

探偵という職業に偏見を抱いている、血気盛んな若手刑事。恭介が現場をウロつこうものなら、すぐに部外者扱いして嫌味を言う。

2つの難事件をキミの手で解決

FILE 捜査ファイル

この第1弾は2つのストーリーから構成されている。1話めが終わると、2話めがスタートするといったシステムだ。第1話では、殺人事件の背景に潜む富豪の秘密を追い、第2話ではアイドル候補生の自殺から巻き起こる、芸能界のスキャンダルに介入する。



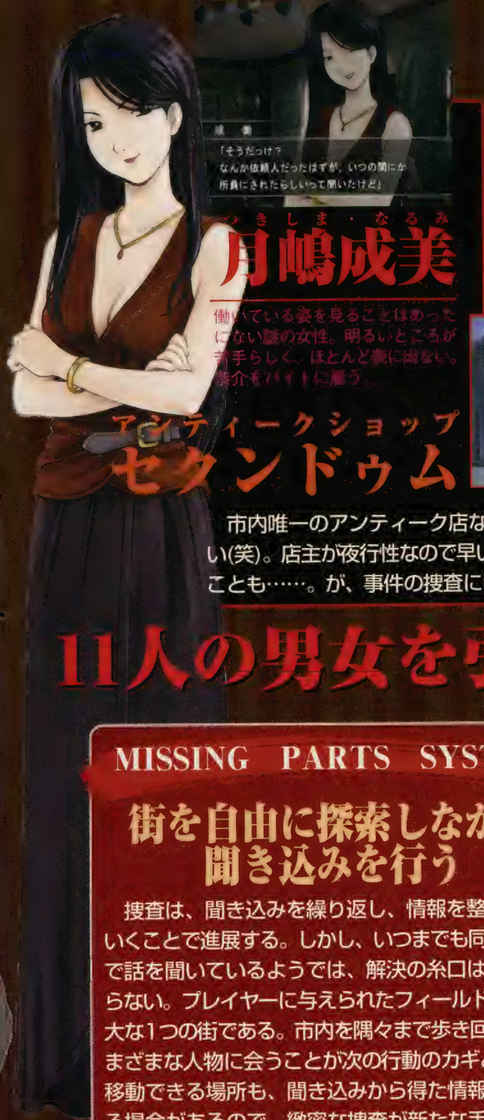
第1話『鳴らないオルゴール』

オルゴールに秘められたメッセージとは？ 謎が謎を呼ぶ展開に思わず息を飲む。



第2話『赤いカメオ』

アイドル候補生突然の自殺。その動機を探すうちに、不気味な影の存在に気づく——。



月嶋成美（つきしま・なるみ）

働いている姿を見ることはめったにない謎の女性。明るいところが苦手らしく、ほとんど表に出ない。恭介をバイトに雇う。



白石哲兵（しらいし・てっぺい）

屋敷に居候をしている久蔵の側近。久蔵が事情通なのは、彼の活躍があってこそ、と思われる。



名鑑定士の屋敷 柏木邸

京香を陰でバックアップしながら、隠居生活を送っている鑑定士・久蔵の屋敷。セクンドゥムの成美も、よくここに出入りしている。



アンティークショップ セクンドゥム

市内唯一のアンティーク店ながら客の出入りは少ない(笑)。店主が夜行性なので早い時間は開店していないことも……。が、事件の捜査には役に立つことが多い。





柏木久蔵（かしわぎ・きゅうぞう）

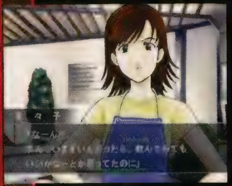
自称「引退した骨董屋」。成美にとっては目利きの師匠で、よくアドバイスしてもらっている。街で起こった出来事にくわしい。



インターネットカフェ サイバリア

恭介の行きつけの喫茶店。独自のホームページを開設しており、メールマガジンも発行している。ランチタイムには恭介のような常連客でにぎわう。





鴨居奈々子（かもい・ななこ）

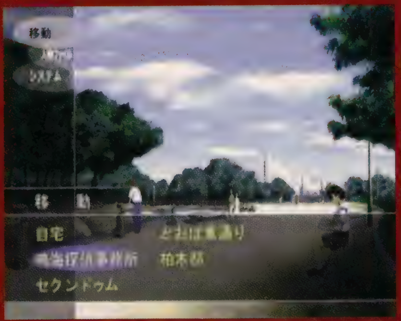
お店のマスコットキャラ で、恭介とは冗談を言い 仲がいい。彼女も自分の ージを持っている。

11人の男女を引き寄せる……

MISSING PARTS SYSTEM

街を自由に探索しながら聞き込みを行う

捜査は、聞き込みを繰り返し、情報を整理していくことで進展する。しかし、いつまでも同じ場所で話を聞いているようでは、解決の糸口は見つからない。プレイヤーに与えられたフィールドは、広大な1つの街である。市内を隅々まで歩き回り、さまざまな人物に会うことが次の行動のカギとなる。移動できる場所も、聞き込みから得た情報で増える場合があるので、緻密な捜査が新たな手がかりの発見につながるといえるだろう。



拠点となる場所へ移動してから、そこからさらに移動できる場所を選び出す。

場所を変えれば発見がある



場所を変えると、さらにいくつかの地名から移動先を選ぶことになる。



移動場所や行動する時間帯によっては、サブキャラクターとバッタリ出会うこともある。



八重島かおる（やえじま）

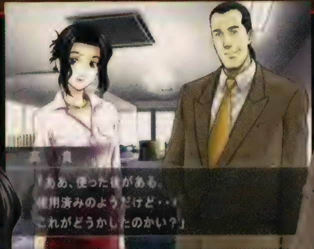
物腰やわらかで温厚なマスター。酒癖の悪い成美の扱いにも慣れている。久蔵に負けず劣らずの事情通だ。



BARスピリット

成美が好んで訪れるお店。夜間しかオープンしていないので、昼間は来ても入れない。マスターが1人で経営している。







真鍋高貴（まなべ・こうき）

福祉活動に積極的に参加する有能な弁護士で、誠実な人格者として知られる。恭介の捜査時、彼の力に助けられることも。



緒川梨沙（おがわ・りさ）

やり手の秘書。真鍋のスケジュール管理などを手際よくこなす彼女は、仕事の経験を生かして恭介に何かとアドバイスする。

諏訪法律事務所

ボランティアの手には負えない案件を引き受けたり、細かい相談事にも対応する頼れる弁護士事務所。人気があるため、かなり多忙。



1万本限定生産！

当初は、PSでのタイトル発表だったけど、このたびメデタクDC版との同時発売が決定しました！ しかもDC版は、1万本の限定生産だ。

NEW!

ドリマガ 特報 DC PS

対応機種■ドリームキャスト プレイステーション

2002年2月28日 発売予定・完成度90%

価格■6,800円

ジャンル■ADV（恋愛アドベンチャー）

発売元■キッド

プレイ人数■1人 ディスク枚数■1枚

URL■http://www.kid-game.co.jp/

対応機器■DC：VM（使用ブロック数未定）VGAボックス ぷるぷるぱっく■PS：メモリーカード（使用ブロック数未定：2）

備考■DC版は1万本限定生産。

Milky Season

ミルキィ・シーズン

女子寮の管理人になっちゃった!?

2つの女子寮の“かけ持ち管理人”になって、12人の女のコとの甘い生活を体験できる本作は、『電撃G'sマガジン』誌上の読者参加型企画をゲーム化したもの。システムは文章を読み進めるテキストアドベンチャーで、期間は4月から翌年の2月。バレンタインデーにチョコをもらうのが目的だ。

「めばえ寮」で待っている住人たち

Miki Ayase 綾瀬美樹

101号室

誕生日：9月16日 年齢：15歳
学年：中学3年生 血液型：A型



お菓子作りや料理が趣味の、清楚で優しい女のコ。管理人となった主人公をいろいろと助けてくれる。

Saori Nonohana 野々花沙織

102号室

誕生日：8月15日 年齢：18歳
学年：高校3年生 血液型：B型



寮生中最年長で、皆から頼られる存在。体を動かすのが大好きな、アクティブ&アウトドア派だ。

Marin Chiura 千浦真林

201号室

誕生日：3月23日 年齢：14歳
学年：中学2年生 血液型：B型



帰国子女だから日本の習慣には不慣れ。でも、そんなのお構いなしの能天気娘だったり。趣味は昼寝。

Chihaya Hoshinami 星波ちはや

202号室

誕生日：3月5日 年齢：17歳
学年：高校2年生 血液型：A型



着物が普段着、趣味はお茶という純和風な大和撫子。引っ込み思案で、人前で何かするのが苦手。

Yun Usami 宇佐美ゆん

301号室

誕生日：7月12日 年齢：13歳
学年：中学1年生 血液型：AB型



見た目にも内面にも幼さが残る彼女は、ぬいぐるみ大好きっコ。クマの「ジューベーくん」が友だち。

Reika Ranzaki 蘭咲礼香

302号室

誕生日：11月11日 年齢：17歳
学年：高校2年生 血液型：O型



自分が魅力的であることを自覚しているオマセさん。話題の中心に自分がいないと気がすまない性格。



お世話になりま〜す♥



「つぼみ寮」で待っている住人たち

Mio Ayase 綾瀬美緒

超の付く甘えん坊だけど、女らしい姉の美樹に対抗意識を抱きつつある。ちょっと背伸びをしている感じ？

101号室	
誕生日	11月23日
年　齢	10歳
学　年	小学4年生
血液型	A型



Itsuki Fujiwara 藤原樹

男の子っぽい、ハツラツ元気娘は、寮内一の暴れん坊。その破壊活動の数々は、管理人泣かせである。

102号室	
誕生日	5月3日
年　齢	10歳
学　年	小学4年生
血液型	B型

Mashiro Tachibana 立花真白

タチバナコンツェルンの社長令嬢にしてIQ300の超天才児。物事を理路整然と考え、何でも研究対象にする。

201号室	
誕生日	6月12日
年　齢	12歳
学　年	小学6年生
血液型	AB型

Urumi Morishita 森下潤未

人見知りで泣き虫、なかなか主人公になつかない困ったちゃん。水が怖いらしく、泳ぐのは苦手だとか。

202号室	
誕生日	2月2日
年　齢	9歳
学　年	小学3年生
血液型	O型

Kasumi Shindou 進藤かすみ

301号室			
誕生日	3月30日	年　齢	20歳
職　業	看護婦	血液型	O型



マジメでがんばり屋だが天然ボケっぽい。寮生の健康管理担当。そのくせ自分は、貧血でよく倒れる。

Sachie Tohyama 遠山さちえ

302号室			
誕生日	10月18日	年　齢	20歳
職　業	ハウスメイド	血液型	B型



早乙女女子大家政科卒業で、ここでは寮生の世話係。いつも朗らかで、ちょっとそそっかしい。

早乙女女子大付属の2つの女子寮「めばえ寮」と「つぼみ寮」
父親からその管理を任されたアナタにとって
そこは12人の可憐な乙女たちが住まう花園だった
異性の管理人出現に戸惑う少女たち——
なつかれたり、こき使われたり、優しくされたり、からかわれたり、悩殺されたり、
泣かれたり、分析されたり、甘えられたり、人見知りされたり、心配されたり……
彼女たちと過ごす1年は、きっと忘れられないものになる

St. Valentine's Dayに愛情いっぱいの





チョコレートをもらいたいから……

Count X Down
Microsoft Official Series 3rd/7

XBOX

http://www.xbox.jp

Xboxの日本発売まで、毎号マイクロソフト社のゲームをインタビューとともにお届けする当コーナー。第3回はアメリカの各店舗で売り切れ続出のキラータイトルが登場！

title lineup 2001.12.28.vol.15



マイクロソフト プロダクトディベロップメント リミテッド
Xbox事業部 制作統括部
プログラムマネージャー
田寺 詩乃

Utano Tadera



これが基本となる1人称視点。サブマシンガンに表示されている「13」は残弾数で、カウンターはリアルタイムで減少していく。1～2人でストーリーに沿って戦う「キャンペーン」以外に、2～4人で対戦できるモードもある。対戦はバトルロイヤル的なものからフラッグ戦まで、ルールもいろいろ。



エイリアンと交戦中の仲間の兵士たち。プレイ中は「援護しろ！」「もう敵はいない」などとプレイヤーに話しかけてくるので、NPCとわかっていながらも彼らとの間に不思議な連帯感が（笑）。また、味方の銃弾もプレイヤーにダメージをあたえる（逆も同様）ので、位置関係やチームプレイにも気を遣う。

――もう、何からお話をうかがえばよいのか、わからないほど盛りだくさんの内容ですね（笑）。「1人称視点のガンシューティング形式のアクションアドベンチャー」というジャンルそれ自体は、PCゲームの世界でも“定番”の観がありますが、この「HALO（ヘイロー）」ほどスケールが大きく、かつ細部まで徹底的に作り込まれたゲームは見たことがありません。これだけ広大なポリゴン空間＝箱庭で、さまざまな銃器や乗り物を自在に操り、エイリアンを倒しまくる――もう最高ですっ！

田寺 ありがとうございます（笑）。「HALO」の魅力を語るキーワードは2つあって、1つは「ガンガン撃ちまくる本能直撃型の快感」。そしてもう1つは「圧倒的な自由度」です。もちろん両者がからみあうことで初めて、ゲームはおもしろくなるんですけどね。一例を挙げますと、本作には戦闘バギーなどさまざまな乗り物が登場するのですが、そうした兵器に乗ったまま建物の中に乗り込んで行って戦うことができます。敵の基地の入り口まで来たら「ココで車を降りて」なんてことはなく、バギーごとどんどん敵陣に乗り込んでいき、ガトリング砲をブッ放す（笑）。こうした「プレイヤーの行動をできるだけ制限しない」方向性が、プレイの気持ちよさにつながっていると思います。

――たしかにステージの中では、マップとマップの境界のような場所でも「データの読み込み」で待たされるようなことはなかったですしね。

深野 自由度の高さは戦略性にも深く関係していて、敵の機関銃座を奪い、機銃掃射することで自軍の劣勢を打開するような局面もあるんです。

高性能な人工知能たちがエイリアンとの「戦争」を演出

――誤解を恐れずに言いますと、プレイ中「オレは戦争してるんだ！」という高揚感が全身にみなぎって非常に興奮しました（笑）。これはAI（人工知能）で制御されている味方の兵士たちの存在も大きいですよね。上陸作戦や捕虜救出作戦中に「GO！GO！GO！」「Let's Rock'n roll！」（日本版では日本語に）といった掛け声を聞きながら敵地へ侵入していくと、映画『地獄の黙示録』の世界で遊んでいるような気分になりました。たった1人で大勢の敵と戦う感覚とは、違う味ですね。

田寺 とくに「2人協力プレイ」でステージを攻略すると本当にそんな感じです。1人はバギーを運転し、もう1人はガトリング砲を撃ったり、助手席か

Count X Down Interview 03

映画「スターシップトゥルーパーズ」を観て「あーオレも宇宙の海兵隊に入って、バリバリ戦いてー」と思っていたアナタ！「HALO」なら夢がかなう！Xboxの大本命、この超ド級SFアドベンチャーを語ってくれるのは日本版制作担当“ハードコア・ゲーマー”の田寺さんと、当コーナーではおなじみ、マーケティング担当の深野さん。ケタ違いの火力に驚け！

HALO
COMBAT EVOLVED

5

2001_12_28_vol.15
「HALO」

4 3 2

GAMES WILL NEVER BE THE SAME

1



BLACK＆BLUE WORLD TOURで初来日となったBSB。東京、名古屋、大阪でファンを魅了した。



11月18日、TOKYO FM『アクセスオールエリア』に、来日中のバックストリートボーイズが出演し、番組からXbox本体と「HALO」「エアフォースデルタⅡ」をプレゼントされた。もともとゲーム好きで知られる彼らだけに、ツアーの滞在先などでは対戦プレイで盛り上がったはず。

what's new
バックストリートボーイズも興奮！



2002_2_22
Launch into Japan

自軍の戦闘バギー（右手前）を乗り捨て、エイリアンのホバーバイク（左奥）を駆るプレイヤー。小火器類から機関銃座まで、敵の兵器も利用できるところがおもしろい。サイコガンを思わせる「誘導銃弾」を備えるマシンガンなど、エイリアンの技術は奥が深い（笑）。





ガトリング砲を味方の兵士にまかせ、4WSの戦闘バギーをドライブ。もちろん運転をNPCやもう1人のプレイヤーにまかせ、自分が銃座に乗ることも可能。兵員輸送艇がこのバギーを吊り下げてやって来て、フィールドにドロップするという凝った演出も。

自軍の戦車とともに作戦を展開。写真を見ればわかるように、プレイヤーは一般の兵士とは異なり、パワードスーツ的な装備に身を包んでいる。そのため多少の無茶も可能で「一騎の英雄」気分を気軽に味わえる。



Kaori Fukano



マイクロソフト株式会社
Xbox事業部 マーケティング統括部 マーケティング企画部
プロダクトマネージャー
深野 香

ら射撃したりできますし……。まぁ、本作は本当にリアリティを重視しているので、味方の兵士を誤射したりバギーでひいちゃったりすると、たとえ味方でも死んじゃうのですが……。

深野　味方だけでなく、エイリアンのAIも優秀です。また彼らの声がカワイイんですよ（笑）。

田寺　Dolby 5.1ch デジタルサウンド対応なので、「ENEMY！」とか「This way！ This way！」なんて叫び声が、背後からこっちに向かってくるのがわかるんです。そういうスリルもあります。

　音を使った演出では、マシンガンからこぼれた薬莢が床に落ちて「カツンカツン」と屋内に響いたり、マガジン交換するときの「カシャッ」という音の冷たさ。そうした小技もきいてました。

田寺　あと、私もエイリアンのAIには感心させられたのですが、「サイレントスコープ」気分で狙撃していて、銃弾がエイリアンをかすめた場合、彼らはちゃんと周囲をキョロキョロうかがってスナイパーがどこにいるのか、探すんですよね。エイリアンたちは本当に生きているようです。これなら敵として不足はありませんね（笑）。

プレイヤー自身の練度が反映される操作系

　本作は操作感も印象的で、北米のロンチタイトルだけにXboxのコントローラの機能をすべて使いこなそうとする"意気込み"も感じられました。内蔵の振動機能も「撃っている気」にさせます。

田寺　移動用のアナログスティックを押し込むとしゃがんだり、視点移動用のアナログスティックを押し込むとライフルのスコープ画面になったり、とにかく芸が細かいんです。最初はやれることが多くてとまどうかもしれませんが、プレイヤー自身の経験値が上がると、コントローラも自在に操れるようになり、戦い方もグッとスマートになります。それが「HALO」の醍醐味でもあるんです。



ライフルでスナイパー気分

小火器類も豊富な本作。なかでも長距離狙撃用ライフルの操作感は格別だ。目視ならギリギリ判別できるかどうかの距離にいる敵を、2段階ズームのスコープ（アナログコントローラを押し込むと作動）でとらえ、グリップを握り込むようにRトリガーを引く――。その刹那、超高速弾がエイリアンの体に突き刺さる！　これぞゴルゴ的美学。気分はもう「スターリングラード」だ。



夜戦でスナイパースコープを「暗視モード」に切り替えた映像。

ドリマガ
特報Xbox

対応機種■Xbox

2002年春	発売予定・完成度70%
価格■	未定
ジャンル■ADV	（ぶっぱなしアクションアドベンチャー）
発売元■	マイクロソフト
プレイ人数■1～4人	ディスク枚数■1枚
URL■	http://www.xbox.jp/
対応機器■	未定
備考■	開発会社：バンジー ソフトウェア

名車の数々が繰り広げる熱きバトルを体感せよ!!

ドリマガ 特報 Xbox

対応機種■Xbox

2002年3月	発売予定・完成度30%
価格■	未定
ジャンル■	RAC（ドライビング）
発売元■	セガ／ワウ エンターテイメント
プレイ人数■	1～2人　ディスク枚数■未定
URL■	http://sega.jp/
対応機器■	未定
備考■	――





segaGT2002™

「伝統」「伝説」「血統」をテーマに、数々のこだわりを持って制作されている「segaGT2002」。まだ全ぼうは不明ながら、収録コースの1つとガレージについての情報が公開された。それと併せて"スープラとセリカの血統"について解説する。

segaGT2002 CHECK MACHINE 1

トヨタ車で見る「血統」へのこだわり

スープラの血統



トヨタのスポーツクーペとして確固たる地位を築いたスープラは、さかのぼれば、セリカの上級グレードであるセリカXXだった。現行のスープラRZは、1978年にリリースされた初代セリカXX（40、50系）から数えて4代目にあたる。



スープラとは、セリカXXの輸出向けのネーミング。国内で最初に使われたのは70系からだ。

'82年 A60 CELICA XX 2.0GT



1981年、3回目のフルモデルチェンジを受けたセリカXX。スープラ特有の長いフロントノーズも、ここから歴史が始まった。このあとセリカXXはスープラと名前を変えた。



ゲームに収録されているのは、ドアミラーや1G-GEVを搭載した比較的後期のモデル。

'90年 JZA70 SUPRA 2.5GT Twin Turbo



1986年、スープラとして最初にデビューしたJZA70（通称70系）。足周りにはトヨタ2000GT以来のダブルウィッシュボーンを採用するなど、開発者の意気込みもすごかった。



'90年にマイナーチェンジを受けた2.5 GT Twin TurboにはLSDが標準装備され、徹底して走りを追求。

'97年 JZA80 SUPRA RZ



約7年ぶりのフルモデルチェンジを遂げ、現行の80系にシフト。グレードRZにはビルシュタイン製ダンパーや6速MTの採用など、随所に徹底したこだわりを見せたスーパースポーツ。



写真は'97年モデル。ちょうど可変バルブタイミング機構（VVT-i）などを積極的に採用した時期だ。

セリカの血統

スープラの先祖であるセリカは、今でもシリーズが続いている。最新型のSS-Ⅱは、初代セリカから数えて、7代目にあたる。右はゲームに収録されているセリカたちだ。

'72年 CELICA 1600GT



'70年にデビューした初代セリカ。その形状からダルマセリカの愛称が。

'94年 CELICA GT-FOUR



GT-FOURが投入されたのは'94年。WRCでもトヨタの快進撃が始まった。

'99年 CELICA SS-Ⅱ



'99年のデトロイトショーでXYRとして出展され、大きな話題になった。

segaGT2002 CHECK 2 COURSE

ついに収録コースの1つが判明！ その名も「ファルコンウイングサーキット」

TGSで実際に走行できたコースを覚えているだろうか？ 今回紹介するのは、まさにそのコース。「DesertSuperRing」と呼ばれるオーバルの中に設けられたテクニカルなコースで、コースが鷲の羽のような形をしていることから「ファルコン ウイング サーキット」と名付けられた。一見コース幅も広く見え、ビギナーでも走りやすそうな印象。では各コーナーを見ていこう。

from WOW ENTERTAINMENT

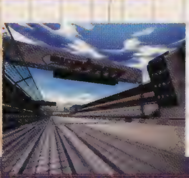
砂漠の上空に広がる青空、地平線に望むことができる連山が持つ開放感とは対照的な、「戦いの場」であるレース場に満ちる緊張感・高揚感を表現しています。オーバルの中にインフィールドのコースを作ることにより、単調になりがちな、しかし不可欠なサーキットコースを、よりスリリングに設計しています。

FALCON WING CIRCUITCOURSE

以下が「ファルコン ウイング サーキット」のコースマップ。見てわかるように、オーバルの中にサーキットが設けられている。ちなみにリバースコースも用意されるとか。



①メインストレート



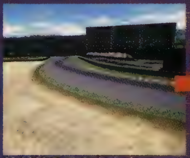
メインストレート。ここから一気に1コーナーへとなだれ込んでいく。ストレート長は不明だが、結構長そう。

②2コーナー



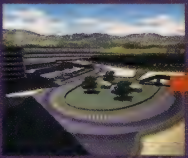
2コーナー。ややキツめなので、軽いブレーキを残しつつグリップを確かめながら次のコーナーへつなげたい。

③3コーナー



比較的ゆるやかな右コーナー。軽いブレーキとアクセルワークでクリアしたい。クルマによっては全開か。

④4コーナー



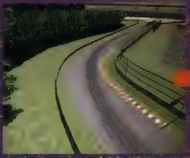
最初の難関。しっかりとしたブレーキングと荷重移動がキレイに抜けるカギ。突っこみ過ぎは禁物か。

⑤5コーナー



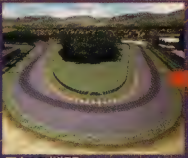
スピードを殺さぬよう、アウト・イン・アウトでコース幅を目一杯使ってターンしていく。度胸も必要。

⑥6コーナー



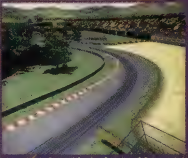
ストレートで車速がのった状態からの難しいコーナー。ただしノーマルレベルのクルマなら比較的楽

⑦7コーナー



最初の難関。しっかりとしたブレーキングと荷重移動がキレイに抜けるカギ。突っこみ過ぎは禁物か。

⑧8コーナー



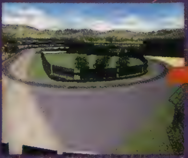
ヘアピン後も気は抜けない。ここでコースアウトしてもコース復帰が難しくなる。慎重にアプローチしたい。

⑨9コーナー



車速をキープして確実にコーナリングしていく。必然的に車速が上がるため、些細なミスも禁物。

⑩10コーナー



コーナーそのものはシンプルだが、バンクのついたコーナーと合流するため姿勢を乱しやすいポイントだ。

⑪11コーナー



最終コーナー。バンク付きなので、アクセル全開でクリアしていきたい。ここを抜けると1ラップだ。

①へ

segaGT2002 CHECK 3 GARAGE

なんと増築もできる!? ガレージの秘密が明らかに！

プレイヤーにとって、ゲームの拠点ともいえるのが、このガレージ。単にクルマを保管するだけのものなのか、はたまた、ここで何かできるのかなどについては、未だ不明だが、ゲームを進めていくうちに増築されることがわかった。下は、それぞれ増築前と増築後の画面写真だが、驚くべきは季節の再現。増築前は冬、増築後は初夏が再現されている。冬では淋しかった庭の木も、初夏になるとみごとなまでの葉をつけている。

増築前後のガレージ外観、季節の変化に注目！

増築前 冬



増築後 初夏



母屋の横に増築された部分が確認できるはず。ただ、何のための増築なのかという基本的な部分については、いまだ謎に包まれている。

時間の流れも再現！

季節の変化だけでなく、時間の移り変わりも再現される。下の写真で、その美しさを実感できるはずだ。

外観 昼



外観 夕



外観 夜



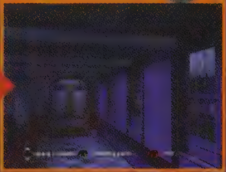
室内 昼



室内 夕



室内 夜



One Point

ポイントは2カ所のヘアピンをどうクリアするか。立ち上がり重視で、慎重にアプローチしていけば、おのずとタイムも上がる。発売までイメージトレーニングだ！

TOPICS 『チームトヨタミーティングイン富士』で「segaGT 2002」を先行プレイ!!

去る11月25日、富士スピードウェイでのイベント『チームトヨタミーティング イン 富士』に、「segaGT2002」が出展された！ 発売前のタイトルを体験できるとあって、セガブースは終始にぎわっていたぞ。





現役GTドライバーもプレイ!!

飛び入りで現役GTドライバーの竹内浩典選手、立川祐路選手もプレイ。ドライバーだけあって腕前はかなりのもの。



エアフォースデルタの華 オリジナル機体がついに登場！

ドリマガ 特報 Xbox

対応機種■Xbox

2002年2月22日発売予定・完成度80%

価格■未定

ジャンル■SHT（3Dシューティング）

発売元■コナミ

プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚

URL■http://www.konamistudio.com/ad2/index.html

対応機器■メモリ使用量未定

備考■――

AIRFORCE DELTA II

エアフォースデルタⅡ

最強3Dシューティングの注目新情報!!

「エアフォースデルタⅡ」の魅力には、現実の戦闘を超えた架空SF戦記的な世界を堪能できることがある。巨大兵器やオリジナルの戦闘機が、しかもXboxのグラフィック性能により実物の兵器群と遜色ない存在感を持って、画面内に登場する。今回紹介する新型戦闘機、Su-23UとF-120Cもそんなオリジナル戦闘機の一つ。一見実在しそうなこれら機体の活躍ぶりに期待も高まる。

ギミックを完全再現!! 各機体の映像に注目せよ！

3Dフライトシューティングで重要な、機体ごとのギミックを映した画像も初公開。見てのとおり、ゲーム中にはあまり気にならない場所も完全再現。可変翼機も速度に応じて翼の角度が変化するぞ。



A-7 Corsair Ⅱ

この機体は、エアブレーキが機体下方にあるのが特徴。また機体全体の金属的な質感にも注目してほしい。



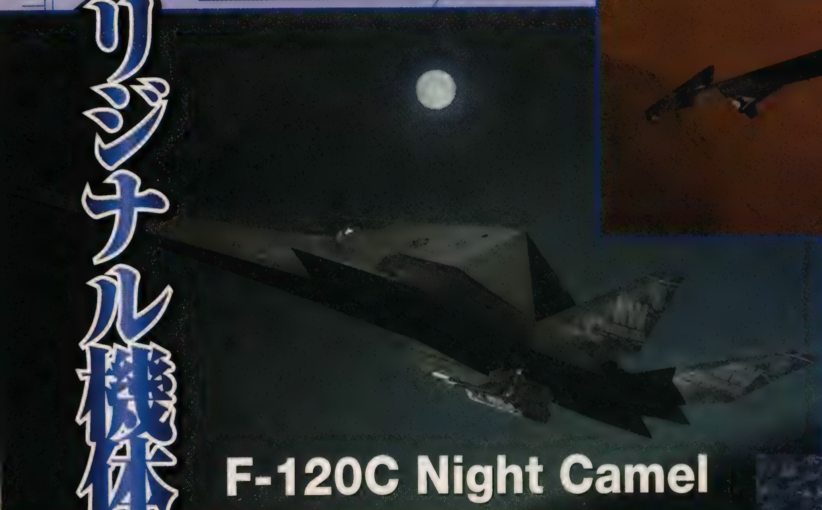
MiG-27 Frogger J

ロシアの攻撃機、MiG-27を後方下側より見た画像。増槽やエンジン周りもみごとに描かれている。増槽を切り離すシーンもあるぞ。

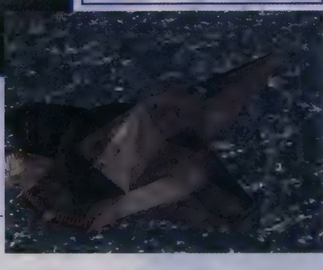




Su-23U Furnase



F-120C Night Camel



F-117と共に極秘裏に開発された、第1世代のステルス戦闘機。目標を高速で攻撃することが目的の機体で、先鋭的な外観を取り入れている。ステルス性を維持するため、武装は機体内部に収納する方式を採用。発射時のみにハッチを開閉するが、これはレーダー波の乱反射を防ぐ効果がある。

1960年代に設計開発された、T字尾翼を持つノーズコーン型の大型戦闘機。3基のエンジンから繰り出される出力の高さは、同世代機のそれを圧倒する。また、オリジナル機でありながら、当時の旧ソ連の機体設計思想である、最高速度重視&大型化に沿った形で作られている点に注目。開発陣の意気込みがうかがえる。





より高度なグラフィック処理が映える新ステージの数々

前回に引き続き、ステージとそこから見える本作の見どころについて紹介。各ステージごとにグラフィック能力の高さを見せつける本作だが、今回の2ステージでもそれは健在だ。特にミッション5のビル群は、数が多いほど使用ポリゴンも増加。これも実力の片鱗にすぎないのだ。

MISSION5:偵察機を撃て

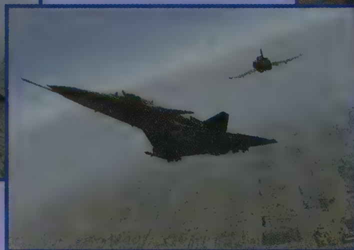
味方の都市を偵察する敵航空部隊を撃墜するステージ。敵は市街を盾にするように低空を飛行しているため、必然的にこちらも低空飛行となる。その際に入り組んだビル群を飛行するわけだが、まずはその数に驚く。従来の3Dフライトシューティングの常識を超える複雑な地形を、さりげなく表現している点はさすがだ。







実在の都市以上にそびえ立つビルの数々。遠距離になるほど霞んでいく処理などにより、まさに航空写真そのものの雰囲気を演出。



戦闘機同士のニアミスの瞬間。戦闘機と背景が浮いていないのはもちろんだが、手前のエンジン後方が熱で揺らいでいる点も注目。

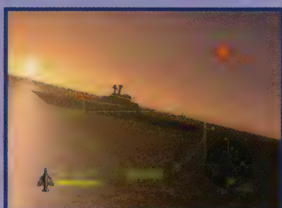
乱立するビル群のすべてを完全にモデリング!

MISSION6:紅蓮の海洋



豊富なテクスチャメモリと環境マッピング処理をフル活用して生まれるこれらの画面。ちなみに画面内の大型艦船は旧ソ連の空母だが、米空母も登場するらしい。







ミッション2と同様に、海上での戦闘となるステージだが、時間帯は夕方となる。沈みかかる太陽が放つ淡い光と、それを反射する海面。ただの平面でない点は必見だ。そして太陽と自機に挟まれた位置に存在する艦船の美しさなどもよく見てほしい。



夕闇の光源と海面の反射が生む映像美がここに!



北米版発売記念プレイリポート!!

先月発売された北米版「エアフォースデルタII」(向こうでは「~STORM」)を、編集部では早速入手。コナミの協力も得て実際にプレイした感想をリポートしよう。秘密のシステム部分についても、少しだけお話しします。

まず気になるグラフィックだが、背景に関してはまさに実写に近い印象。これまでに紹介した静止画でさえこのレベルの高さを持つが、実際にはこれがリアルタイムで動く。特に海面の反射は、つねに変動する表面のキラキラ感が心地よい。また、前作では遠距離の背景と自機の画像に差があり、機体が浮いて見えていたが、当然それもない。いわゆる「自然さ」が見事に描かれていた。ミサイルの煙こそ派手な気がするが、これはわざとディフォルメしている点。逆に自機の横を煙が通過する迫力を生み出している。ハード面では、前回神子氏が語った「GeForce系にしては発色が良い」という意見もまさにそのとおり。個人的な感想としては、同じPC界のMatrox社に近いコントラストの高さだ。

効果音も、今回は通常のステレオテレビでのプレイだったが、それでさえミサイルの接近や回避時は、左右に突き抜けるような感覚で聞くことができる。ドルビー対応5.1chスピーカーなら凄まじい効果になるはずだ。

操作性については、まず北米版のパッド「デューク」の操作性が良い。TGSで日本版の「アケボノ」を操作したが、じつは北米版のほうがしっくりきた。これはプレイヤーがやや大がらな手だからそう感じただけかもしれないが、手が大きい人は意外なチェックポイントになりそうだ。実際のゲーム内容では、やはりターゲット切り替えが可能になったのが大きい。前作最大の欠点とも言える要素が改善されているのは好印象。微妙な操作感覚は前作に近く、シミュレーターほど重くないが、機体の挙動がふらつくほど軽いわけでもない。また操作設定を上級用にすれば、ラダーなどの高度なプレイもできる。

なお、ゲーム内容については、前作が短時間で終わるステージクリア型だったのに対し、今回は長時間遊べる工夫がされている。一言で言えばRPG。このシステムは前作を知る人ほど驚くこと間違いなしだ。また、登場機体が多いのも特徴の一つだが、その中には常識を超えた機体も用意。詳細は追って紹介するが、はっきり言って爆笑モノ。

総評として、ただ単に「画面が綺麗なフライトシューティング」で終わらないシステムや要素をうまく組み込んであり、遊びがいがある作品になっている。しかも日本版では機体数が増え、操作感覚も再調整される。いやがおうにも期待できると言えるだろう。(同志酒井)

Ita's COMMENT 国内版開発スタート！ その意気込みを大いに語る

米国版の完成がひとつのゴールでしたので、心機一転、中身を見直して開発していきたいと思います。ファンのみなさんが期待していることはやるつもりです。あとは、どう（いい意味で）期待を裏切ろうかなと思っています。ひと言でいうと“すごいゲーム”にしたいですね。グラフィックは当然最高水準のものを作りますが、もともと日本生まれのゲームですから、内容の基本は変わらないけど、日本でずっと「DOA」を応援している方に喜んでいただける形というのをわかっているつもりなので……、あまりいうのはネタばれになっちゃうんで少しだけ。コスチュームを増やすのはもちろん、まさかこれをやるとは、というものを1つ入れるつもりです。このへんのものは、米国版を持っている方にも、雑誌の付録でアップグレードディスクをつけるとか、無料で同じものが遊べるようにします。やっぱり、新しいものを作ると、つねに新しいコンテンツを加えたくなるんですよね。以前はお叱りを受けていましたが、やっぱり自分たちの“ベタ移植はしない”という開発哲学は、なかなか曲げるわけにはいかないんですね。新しいものを作らない苦しみよりは、お叱りを受けてでも進化させようと思っていますので。でも、今回Xboxにハードディスクが内蔵されているので、ユーザーのみなさんに満足していただける形ができそうです。



喪服に秘めた彼女の決意とは？

あやね AYANE

Ita's COMMENT

「3」はあやねの話なので、ここはカッコイイ服を着せよう、ということでデザインしたのがコレですね。喪服をイメージに、リボンが紫色だったのを黒に描き直したりしてますね。

いままで大きなリボンがトレードマークなっていた彼女のコスチュームだが、今回の衣装はグッと渋めのシリアス調。全体的にスリムなデザインが忍び装束らしさを、裃（かみしも）風の上掛けが喪服の格式を感じさせる。



ゲーム中とは違う日常のレイファン

レイファン LEI FANG

Ita's COMMENT

これは街で遊んでいるときの格好として作った、まさに私服という感じですね。米国版では、プレイ中に出てこない服なんですが、日本版には新コスとして入れるつもりです。

ノースリーブのトップに動きやすそうな白のフレアスカートが清純なイメージをかもし出しているレイファン。いつもの活発でおてんばなイメージとはまた違った魅力を見せてくれる。このコスチュームはどこで登場するのだろうか？

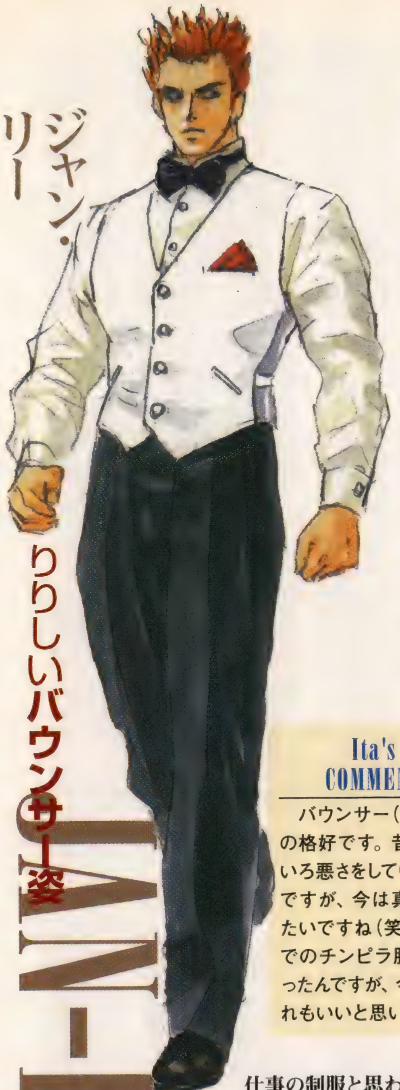
ドリマガ特報 Xbox
対応機種■Xbox

2002年春発売予定・完成度 米国版100%・日本版0%
価格■未定
ジャンル■ACT（対戦格闘）
発売元■テクモ
プレイ人数■1〜4人 ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/index.htm
対応機器■メモリユニット使用数未定、ハードディスク対応、アーケードスティック（仮）対応
備考■—

国内版開発開始記念!! 秘蔵キャラクター原画を大紹介＆国内版追加希望コスチュームを大募集!!

DANGER ZONE
TECMO "Team NINJA" official corner
Check It! TECMO
27 HIT + 13 HIT + 10 HIT
デッド オア アライブ３公式ホームページ
http://www.tecmo.co.jp/product/doa3/index.htm

DEAD OR AL



JAN-LEE ジャン・リー

りりしいバウンサー姿

Ita's COMMENT

バウンサー（用心棒）の格好です。昔はいろいろ悪さをしていたようですが、今は真面目みたいですね（笑）。今までのチンピラ服もよかったんですが、今回のこれもいいと思いますよ。

仕事の制服と思われるベスト＋スラックスのコスチューム。服の上からでも、長年にわたって鍛え上げた広背筋と上腕筋が見て取れる。ちなみに海外にいる実際の格闘家も、用心棒を副業にする人が多い。



ZACK ザック

馬子にも衣装？な伊達男ぶり

白のタキシードに蝶ネクタイ、オールバック（！）にサングラスでキメキメのザック。やはり筋肉質のボディだと、スーツ系の服を着せたときにメリハリが出るので非常にラインが映え、美しく見える。

Ita's COMMENT

これは彼が豪遊するときの格好ですね。やっぱりこういうときには白いスーツということで。カッコイイですよ。一発で決まりましたね。ザックは決まるのが早いんですよ（笑）。



RYU-HAYABUSA リュウ・ハヤブサ

休日は趣味を堪能している様子……

タンクトップに軽めのパンツ、そしてゴム長と気合十分に渓流釣り装備で固めたハヤブサ。やはり竿は自分のお手製なのだろうか？普段の忍び装束に見慣れているせいか、非常に新鮮なイメージ。

Ita's COMMENT

ハヤブサは趣味が釣りなんで、いつかこういう格好をさせたいと思っていたんですよ。まさか忍者装束でやらせるわけにもいかないんで（笑）。これも普段着をイメージしました。

米国では、本体と一緒に買うソフトの中でも抜群の売れ行きを見せる「デッド オアアライブ 3」だが、Team NINJAは休暇もそこそこに日本版の開発に着手したとの情報が。今週は独自に入手したキャラクターの秘蔵イラストとともに、待望の日本版に我々の声を反映させるべく追加コスチュームの要望を大募集していきたい！

あなたの声が日本版に反映されるかも！ 投票＆イラスト応募のコツ!!

旧作の応募の仕方は次のページで解説しているので、こちらはオリジナルコスチュームの応募のコツを板垣さんに聞いてみたぞ。「今までのをちょっと変えたものより、こちらの創作意欲が湧くような、まったく新しいものがいいですね。たとえばジャン・リーだからヌンチャクを持たせた、というようなステロタイプなものは望ましくありません。何よりそのキャラが着たがるような愛のあるものをお願いします。あと、うまい下手は関係なく、こちらがイメージできるイラストで応募してください（板垣）」とのこと。オリジナル、旧作の応募すべてのなかから抽選で桑島法子さん（かすみ）、三石琴乃さん（クリスティ）、岸野幸正さん（ブラッド）のサイン色紙を各1名にプレゼントするぞ！

応募者全員の中から抽選で……

出演声優サイン色紙をプレゼント!!

あて先はコチラ● 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング（株）ドリマガ編集部「日本版コスチューム応募」係まで

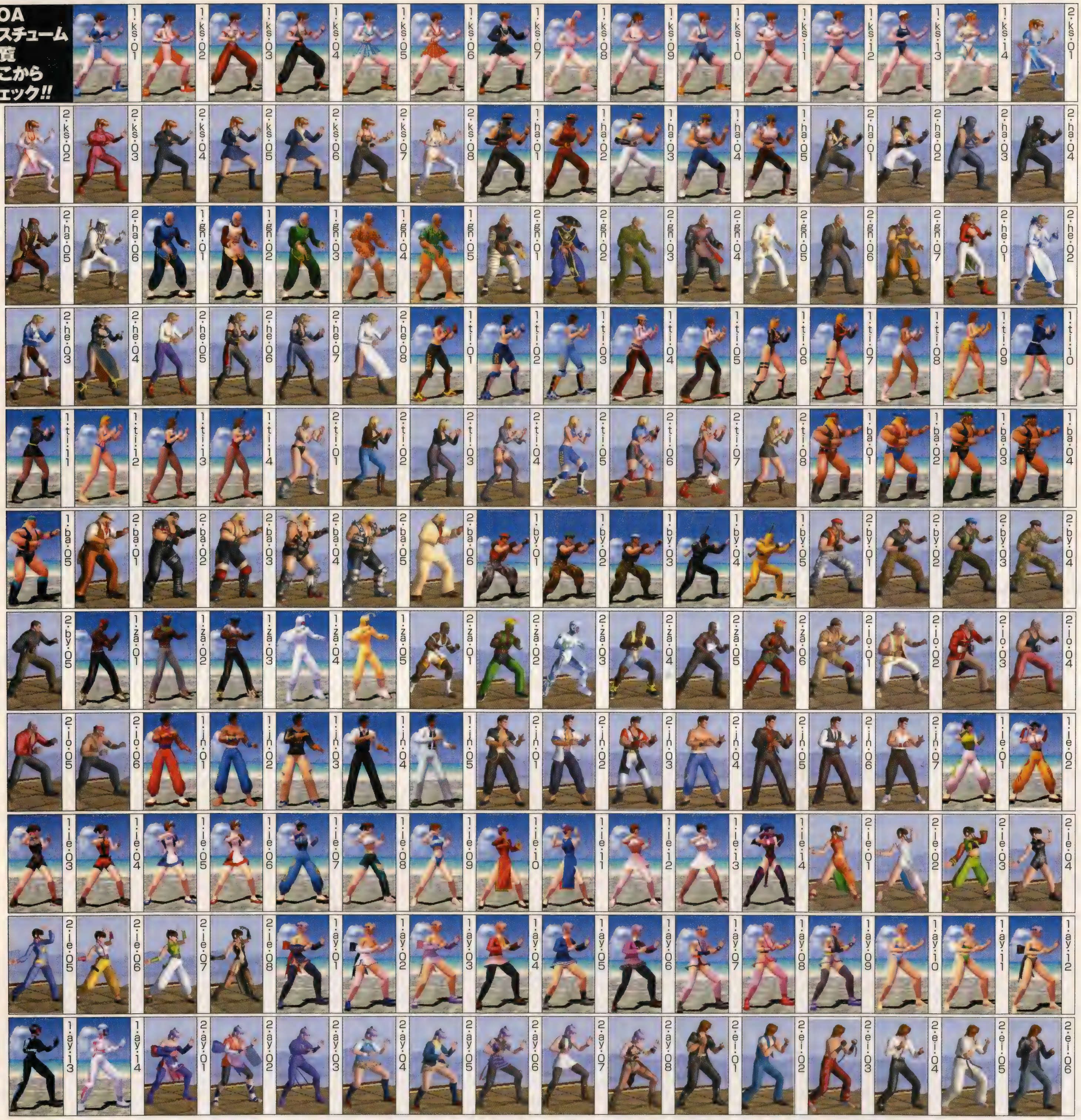
応募締切は12月28日（当日消印有効）

-IVE 3

旧作コスチュームリストは次ページに！

「DOA3」日本版コスチューム 投票&投稿 応募券

DOAコスチューム一覧ここからチェック!!



家庭用コスチュームは175種 キミはどれがお好みかな?

上の175種類(「3」に収録済含む)の中から好きな服を1キャラ1着だけ選び(キャラ数は制限なし)、写真の横にあるコスチューム名を書いて送ってほしい。ハガキには住所、氏名、電話番号、国内版「DOA3」に対する希望や意見、誰のサインが欲しいのか、また前ページにある応募券を貼るのを記入するのを忘れずにね!! 全応募を集計し、一番人気となったコスチュームが採用されるぞ。奮って応募してくれ!!

コスチュームリストの見方

最初の数字は登場した作品の代、アルファベット2文字はキャラの名前、最後の数字はコスチュームナンバーを表しています。

例:1-ks-01……「DOA1」のかすみのコスチューム1

略称は次のとおり。ks=かすみ ha=ハヤブサ gn=ゲン・フー he=エレナ ti=ティナ ba=バース by=バイマン za=ザック lo=レオン jn=ジャン・リー le=レイファン ay=あやね ei=アイン(ハヤテ) になります。

プロデューサー東奔西走日記 Ita's Diary Vol.8

国内版開発開始

僕らは「DOA3JP」と呼んでいますが、日本語版の開発をいよいよ始めました。前にもお話ししたように、これは米国版とは違うものになります。今話せることとして、まずコスチュームを追加します。作るの好きですし。そうそう、すでにリリースした米国版ですが、こっちもこれからのコスが使用可能です。ネットもいいんですが、今回はアップグレードディスクで対応します。いわば服ディスクですが、まあ単なる服ディスクにはならないでしょう(笑)。北米版を輸入して買ったファンの人もいると思いますので一応書いときます。コスチューム以外の追加要素は、今はまだ秘密。これからのお楽しみということで。それでは、まずコスチューム応募、よろしく!

ふだんの投稿も大募集してるよ! もちろん、コスチューム応募以外の投稿も大歓迎。イラスト投稿、日本版への要望、また自分の部屋が「DOA」づくしになってるような自慢投稿もOK。それと、たくさんの人から投稿したい、と希望のあったコスプレ写真だけど、これももちろんOK。漢の、または艶やかな姿で『デンジャーゾーン』に華を添えてほしい。たくさんの投稿待ってるよ!!

DORIMAGA SPECIAL INTERVIEW

CAPCOM

「ロックマン」から「鬼武者」まで—

カプコン稲船氏が語る最新作の手ごたえ



(株)カプコン
第2開発部
部長

稲船敬二

■KEIJI INAFUNE

ファミコンやゲームボーイでおなじみの「ロックマン」シリーズを手がけてきた稲船氏。最近では「鬼武者」シリーズ、そして「ロックマン エグゼ」シリーズを展開中で、最新作の発売ラッシュを前に手ごたえを感じているという。ちなみに今回のインタビュー時、ふだんあまり着ないというスーツ姿で登場。「この写真は貴重かも(笑)」とのこと。



2001.12.14 for GBA ロックマンエグゼ2



2002.2.22 for Xbox 幻魔 鬼武者



2002.3.7 for PS2 鬼武者 2

「ロックマン」、そして「鬼武者」と、カプコンの人気シリーズをクリエイトしている稲船氏。12月から3月にかけて、それらの最新作が3タイトル、しかも各ハードで発売されるというわけで、今回は各作品についての手ごたえや苦労話、自信のほどなどをうかがった。

今の時代に合わせたロックマンのリメイク

「ロックマン エグゼ」シリーズは、今の時代に合わせた「ロックマン」なんです。昔のシリーズから遊んでくれているファンの人にはアクションものの「ロックマン」で納得してくれる部分もあると思うんですが、今の時代の子供たちには単にアクションをクリアしていくだけでは楽しめないだろうということで、子供たちが楽しめる要素を盛り込んだ作品にしたいと思ったのがきっかけですね。ですから僕のなかでは、新しいシリーズというよりも、今の時代に合わせたリメイク的な「ロックマン」というイメージなんです。

1作目の時は、わりと実験的な部分も多かったんですが、アクションとデータチップバトルの融合という部分がうまくできて、面白くなったかなと思っています。このデータチップバトルも、うまくハマらないと面

Message for ロックマン エグゼ2 「データチップという新要素を採り入れた今の子供たちも楽しめる新しいロックマンです」

バトルネットワーク ロックマン エグゼ2™ GBA

発売中(12月14日発売)完成度	100%
価格	4,800円
ジャンル	ACT (データアクションRPG)
発売元	カプコン
プレイ人数	1人
URL	http://www.capcom.co.jp/
対応機器	専用通信ケーブル対応
備考	通信ケーブルを使用すれば2人プレイ可能。

「ロックマン」シリーズの持つアクションというジャンルから脱却し、21世紀の子供たちに向けて作られたというのがこの「ロックマン エグゼ」シリーズ。プレイヤーの分身ではなく、プレイヤーとつながる存在としてのロックマンである。インターネット世界でも平和を守るためにコンピュータウイルス、悪の組織に戦いを挑むのだ。

21世紀型「ロックマン」、シリーズ第2弾!!

時代はネットワーク時代。誰もが携帯端末を持ち歩き、インターネットが今よりも身近になっている世界。しかし、ネット世界には危険もいっぱい。主人公、熱斗はロックマンと力を合わせてウイルスをデリートしていく。戦闘で使用するバトルチップは、購入するほか、敵を倒しても入手できる。





インターネットの世界で熱斗の代わりに行動するのがネットナビのロックマン。ウイルスと戦う力を持つ。

ロックマンEXEトランスミッション!!

熱斗や仲間が持つPETと"ナビ"とは? PETとは、パーソナルターミナルという誰もが持つ携帯端末。中にはネットナビと呼ばれる擬似人格プログラムが入っている。

新要素!スタイルチェンジ

ゲーム中にある条件を満たすと、ロックマンにスタイルチェンジと呼ばれる現象が起きる。これはプレイヤーのバトルのクセなどに対してロックマンが進化するというもの。いつ出現するかは謎だ。



ボディの赤い、火の属性を持つロックマン。チャージショットが炎攻撃になるぞ。

手強いボスキャラたち

電脳世界の平和を乱す敵のネットナビたち。彼らにももちろんオペレータがいるはずだが、その正体は謎に包まれている。しかしその背後では、最近ネットナビを使ってテロ行為を繰り返し、とある国のネットワークを壊滅にまで追い込んだネットマフィア「ゴスペル」の影がうごめく。



白くならないんですよね。それにハマったとしても、単にデータチップの種類さえよければいいみたいなところもあって、そこが難しいところなんですね。もちろんデータチップゲームのトレードやコレクションといった要素が子供たちにウケていることは知ってました。ですから、データチップの要素は外せないなと。ただその両方を単に融合させても、中途半端なものになってしまいますから、バランスを考えながら作ったつもりなんです。「1」のときは、まだまだシステム面で洗練されていない部分もあったんですが、そのへんを「2」で見直していきましたので、かなりバランスのとれた作品に仕上がっています。あとシナリオ部分も、シナリオライターのほうもこなれてきまして、子供たちがあこがれたり、かっこいいと思えるような要素がうまく盛り込まれて、面白いですよ。

それに今回特に力を入れたのが、ケーブル対戦部分なんです。前作では、対戦という要素が初めてということもあって、もちろん、カプコンとしても初めての試みでしたので、あまり凝ったことができなかったんです。「2」ではそのへんをメインにして、ルールも充実させましたので、仲間同士でデータチップバトルをやり込んでほしいですね。

今後は、より子供たちを意識したロックマンを作っていきたいなと思っています。従来のやり方ですと、プレイヤーも一緒に年齢が上がっていってしまって、新たな子供たちを引き込みにくかったんです。その時代に合わせながら、つねにターゲットを子供たちにした内容で作っていきますよ。



そういった意味で、この「ロックマンエグゼ」シリーズはオススメできます。1作目が3月で、2作目は12月というふうに、面白いものがそれぐらいのペースで出るのって、ユーザーにとってうれしいじゃないですか。あと、なるべく安い値段で出していくためにも、ハードはGBAしかなかったんです。ハードもソフトも安いほうが親御さんも喜びますからね。

来年、ロックマンは15周年なんですよ。ロックマンの歴史が同時に僕の歴史でもあるので、「ロックマン エグゼ」を中心にロックマンを充実させていきたいなと思っています。子供たちのタイトルとしてまだまだメインでがんばっていきますよ。いろいろお見せできると思いますので、期待していてください。

従来の焼き直しのゲームとは一線を画した内容

「幻魔 鬼武者」は、ゲームショウのときもお話ししましたが、めちゃくちゃ難しい！　ノーマルモードはクリアできません。プロデューサーができないと言い切るゲームもめずらしいですけどね（笑）。普通は、開発しているスタッフはつねにプレイしていますから、簡単なハズなんですよ。でも「幻魔」はみんな泣きながらやってますよ。「ボスは倒せたのか？」って聞いたら、「1人だけ倒せました」とかね。それぐらいのレベルで調整しています。アクションゲームで攻略を主眼に置いたときに、敵を倒す喜びがありますよね。「幻魔」ではその喜びが従来の「鬼武者」より何十倍何百倍も大きいんですよ。普通の人はあきらめて、投げてしまうかもしれませんが、逆に「それくらいならやってやる」という人に向けて作っています。当然通常よりも難度を下げたやさしいモードもありますので、うまい「鬼武者」プレイヤーなら気持ちよくプレイできるようになっていますよ。そこまで割り切った作品なんです。

Xboxというハード戦略を考えたときに、中途半端な戦略ではしんどいかなと思っているんですね。ですから「鬼武者」を出すと決めたときも、明らかに従来の「鬼武者」とは違うということが感じられる作品にしたかったんです。ですから、「鬼武者」と「幻魔 鬼武者」と「鬼武者 2」の3つとも、「鬼武者」という同じくくりのなかで成立してますが、どれも同じにおいがしないという、位置づけにすごく

DORIMAGA SPECIAL INTERVIEW

Message for 幻魔鬼武者

「正直『幻魔』は『2』のあとにプレイしてほしいくらい手強いです」



「鬼武者 2」よりひと足先の2月22日に、Xboxと同時発売される「幻魔 鬼武者」。本作は、マニアも満足する難易度調整が施されるとされているが、パワーアップする幻魔に対抗するかのように、左馬介側に有利な新要素も次々と発覚している。今回は、さらなる攻撃バリエーションとなる「溜め攻撃」と、左馬介の新コスチュームを同時に紹介！

Xbox

2002年2月22日 発売予定・完成度90%

価格■	未定
ジャンル■	ACT（戦国サバイバルアクション）
発売元■	カプコン
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■未定
URL■	http://www.capcom.com/
対応機器■	メモリ使用量未定
備考■	――

Gnema New② 新コスチュームも登場！

左馬介のコスチュームバリエーションが増えたことも「幻魔」の注目すべきポイント。今回初登場となる「剛鉄之具足」は、名前からもわかるとおり、強靭な剛鉄製。以前紹介した軽装の忍者タイプ、そして今回の重装の剛鉄鎧タイプ。この違いによる性能差は不明だが、好みでプレイできるのはうれしい。



異国の具足工人に作らせた特製具足。何を着ても似合うのはやっぱりモデルがいいから!?



忍者具足

剛鉄之具足

Gnema New① 3段階の溜め攻撃で幻魔を斬れ!!

溜め攻撃とは、文字どおり攻撃ボタンを押し続け、パワーを溜めて発動する攻撃法。溜める長さにより3段階に攻撃法が変化するので、状況に合わせた使い分けができそうだ。溜め攻撃のレベルは、武器のエフェクトでわかる。



LV1 牽制

確実に攻撃を当てられる。溜めが短いので、通常攻撃との連係にも最適だ。



LV2 抜き胴

素早く敵の懐に飛び込んで斬りつける。遠間からの先制や、相手のガードを崩す際に有効。



LV3 緑魂放出

大きく回転しながらの斬撃で敵を吹き飛ばし、同時に緑魂を吐き出させる。

満足しています。「鬼武者」と「幻魔」では、今までの焼き直しのゲームとは明らかに一線を画しています。人は選びますが、すごく面白い作品になっていますよ。でも本当に難しいので、僕の希望としては、「鬼武者 2」をプレイしたあとに「幻魔」をプレイしてほしんですけどね（笑）。

主人公側だけではなく敵側もストーリーが面白い

「鬼武者 2」は、めちゃくちゃスゴイ！ 本当に面白い!!

ユーザーからしてみたら、前作から1年しか経ってないじゃないですか。もちろんそれよりずっと前から作っていたんですけど、「1年くらいでそんなに大きく変わる作品があるわけない」と思っている部分も多いと思うんですよ。チャンバラ部分のパワーアップは、「鬼武者」が出てからの反響でいいだろうと考えてましたので、じゃあ違う部分を「2」にどう取り入れるかを先に考えたんです。

前作はチャンバラ部分に特化するために、ストーリーをわざとシンプルにした部分もあったんですが、逆に「2」ではストーリー部分をいかに面白くしていくかを考えたんですね。ただRPGではないですし、ストーリーを追っていくゲームでもないですから、どうしてもストーリーを強制的に見せざるを得ないんです。でも、アクションをやってノリノリのときに、強制的にイベントが入ってくるとさめてしまいますよね。「早く続きをやらせろよ」って。それがいっぱいあるのは本当にイヤですけど、逆にそれが少ないとストーリーが複雑にできない。

このへんをどうするかを考えたときに、プレイヤー自身をストーリーに参加させればいいんだと。自分が発生させたのなら、そのイベントも見たくなるだろうと。それを人間攻略という形で入れたんです。仲間になるキャラクターがいて、それを仲間にしたいのなら、プレイヤー自身に選択してもらうことにしました。仲間にするためにどんなアイテムを渡せばいいのか、そのへんの攻略はありますが、プレイヤーの意志でやってもらって、適当にやってもらってもいいですし、絶対仲間にしたいのなら、あれこれ試してみてもらえればいいですから。

そのサブキャラクターは4人いるんですが、みんなキャラクターが立ってるんですよ。主人公の柳生十兵衛に松田優作さんを起用してますので、それだけでもキャラクターは立ってるんですが、サブキャラたちも負けないくらいで、それぞれシナリオがいいんですよね。フラグシップはがんばった（笑）。随所にドラマがあって、「2」をプレイした人は一度は必ず泣きます（笑）。あと、敵キャラクターもすごくキャラクターが立ってるんですよ。十兵衛とライバル関係になるようなヤツが出てくるんですけど、こいつがまたいいですよ。最初にシナリオを読んだときは、「あほか！」みたいなキャラだったんですけど（笑）。声優さんもすごいんですけど、それがピッタリハマっているんです。このへんも注目してプレイしてほしいですね。



とにかく、シナリオや演出、デザイナー、音楽、声優といろいろなプロの方の力を借りることができて、すごい作品になりつつありますよ。多分記憶に残る作品になる……気がしています（笑）。先ほどもお話ししましたが、チャンバラ部分の追求は当然やってますので、アクション部分は前作以上に面白い。それに今回はストーリー部分で面白い要素を入れましたので、本当に面白くなっています。かなりの自信作ですね。開発も順調に進んでいますし、スタッフも楽しんで作っていますよ。「鬼武者」のときの生みの苦しさとは違います！ また完成披露会とかもやりたいですね。前作のときは金城さんに来ていただいたりしたんですが、今回は松田さんに来ていただけないのは残念なんですよ。でも話題になるような形ではやろうと思っていますので、今後の続報に注目しておいてください。

Message for 鬼武者2

「『2』のキャッチコピーは"愛と悲しみのバッサリ感"ですね(笑)」

鬼武者2®

PS2

6月の発表会の時点から、来年3月7日の発売日が決定していた「鬼武者 2」も、順調に開発が進んでいる様子。伝説の俳優、松田優作氏の主演起用で知られる本作だが、前作より進化したアクション性や仲間を連れるなどの新システムなど、ゲームのとしての魅力も数多くある。今回は、ゲーム開始直後、十兵衛が鬼の力に目覚め、その力で新たな武器「舞雷刀」を手にするまでを紹介しよう。

2002年3月7日	発売予定・完成度？%
価格■6,800円（予価）	
ジャンル■ATC（戦国サバイバルアクション）	
発売元■カプコン	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■未定
URL■http://www.oni-musha.com/	
対応機器■	未定
備考■	——

STORY DIGEST

柳生の庄で十兵衛が得た力とは……!?

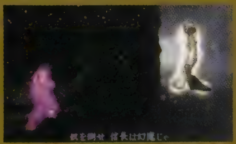
柳生の庄に戻った柳生十兵衛は、変わり果てた自分の故郷でどこからともなく語りかける声を聞く。声の主に誘い込まれるかのように、隠し洞窟の奥に入っていくと、そこには謎の美女がいた。彼女は十兵衛の持つ鬼の力を覚醒させ、柳生の庄を襲ったのは信長であると告げて、消えてしまう。その力で「舞雷刀」を手に入れた十兵衛は、信長討伐への決心を固める……。



焼け落ちた柳生の庄で、十兵衛は幻魔との初戦闘を体験する。



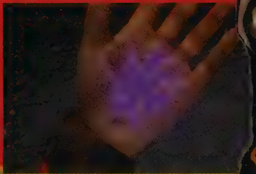
洞窟へと誘われ、幻魔を蹴散らしながら奥へと進むと……。



そこで待つ謎の美女が、幻魔である信長を倒せと十兵衛に命じる。

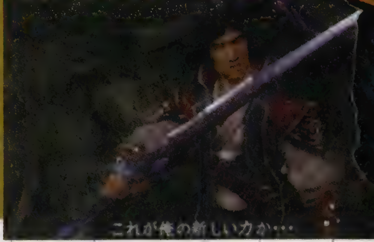
十兵衛は手のひらから魂を吸収！

前作の主人公、左馬介が「鬼の篭手」を手に入れて、幻魔の魂を吸収したのに対し、十兵衛は覚醒により手のひらに浮かんだ文字から魂を吸収するようになる。



新たな力"舞雷刀"！

幻魔の魂を自分の力にする能力を手に入れた十兵衛。その力で"舞雷刀"を手に入れる





 ※画面写真は開発中のものです。

恐怖の基礎は"生感（なまかん）"にあり——

もう1人の主人公は女性キャラのジル

クリスと同様に、何者かによって洋館へと誘い込まれたジル・バレンタイン。彼女もまた、特殊部隊S.T.A.R.S.の隊員として、洋館からの脱出を試みる主人公の1人だ。タフさではクリスにゆずるが、クリスとは違う着眼点を持ち、豊富なスキルを駆使して障害を乗り越える才女の活躍は、既出の「バイオハザード」シリーズで知られるところである。



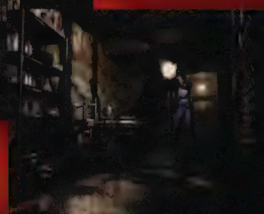
クリス、ジルともに、物語のスタート地点となるはずの洋館ホール。ランプが、広大な空間と孤立したジルを映し出す。



従来版をプレイした人なら覚えているだろう。部屋の反対側で待ち受ける危険を、あるアイテムで駆逐した場所だ。



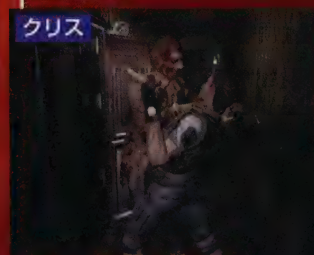
ホール裏にあるという、前作にはなかった扉。マップの構造はクリス編と同じだろうか。



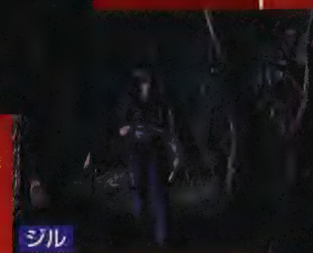
従来版より、彫りの深い顔つきになったジル。陰影による表情の変化などが期待される。

1つの物語に2人の主人公がいる理由とは？

「バイオハザード」は、ゲームスタート時にクリスとジル、2人の中から好きな主人公を選んでプレイできる方式を取っている。基本的な目的やルートは同じだが、それぞれの局面の突破法や協力者などが変化する。従来版は難易度的にクリスがハード、ジルがイージーモードとなっていた。



途中で出現する新米隊員、レベッカを連れて脱出に挑む。体力が多く、多少強引な突破法を見出す。



ピアノや薬品など、豊富な知識を駆使して難局に挑む。しかし心強いベテラン隊員、バリーに助けられ、女性的な弱さを見せることもある。

ゲームキューブというオーバークオリティを実現するハードを手に入れ、生まれ変わろうとしている新生「バイオハザード」。今回は、発表会の時点ではモデリングの公表だけだった、ジル・バレンタインが、洋館の中をさまよう様子を紹介。女性キャラに見える"生感（なまかん）"に注目！

GC（ゲームキューブ）の中で動き始めた新生ジル・バレンタイン大公開!!





Jill Valentine

biohazard®

ドリマガ特報GC

対応機種■ゲームキューブ

2002年3月22日 発売予定・完成度70%

価格■ 未定

ジャンル■ETC（サバイバルホラー）

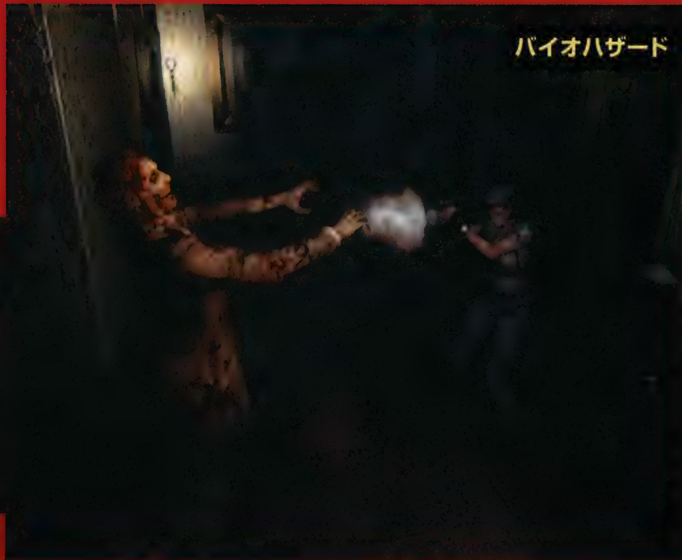
発売元■カプコン

プレイ人数■1人 ディスク枚数■未定

URL■http://www.bio-h.com

対応機器■ 未定

備考■



“オーバークオリティ”を キーワードに造られるアクション

この作品を語る際、“オーバークオリティ”という言葉がたびたび登場するが、これはハード性能の向上によるモデリングの美しさの話だけではない。造型からはじまり、光源やアングル、そしてキャラクターの細かい動作などにいたるまで、あらゆる部分に見える恐怖の演出に対するこだわり。6年の歳月を経て積み上げられてきた「バイオ」の職人たちによるこのこだわりこそ、“オーバークオリティ”そのものなのだ。



移動モーションひとつにも、つねに臨戦態勢を取るキャラクターの緊張感が込められている。

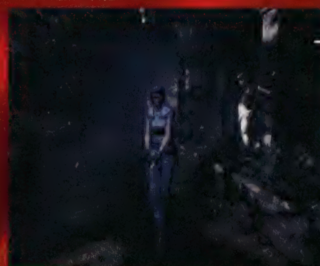


「武器」を扱うさまざまな動作に見る“オーバークオリティ”

恐怖によるストレスを、一気に発散させて爽快感へと変えてくれる、ゲーム的にも重要な銃器の存在。今作で登場する銃器には、現在のところハンドガンとショットガン、そして左ページでクリスがゾンビとの乱闘の際に手にしている、小型のナイフなどが確認されている。

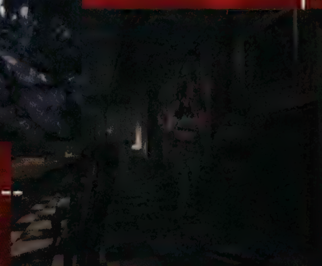
ハンドガン

ジルが使っている銃器は、写真を見る限り、「バイオ3」で登場した“サムライエッジ”のようだ。「バイオ1ディレクターズカット」では、クリティカル攻撃を発生させる“ワン・オブ・サウザンド”の登場もあったが、今作のハンドガンの威力も気になるところだ。また、それ以外にも、歩き、走りモーションそれぞれ、従来版と違っている点にも注目したい。



歩き

つねに構えるようにして移動している。瞬時の反応も前作より素早くなるのか？



走り

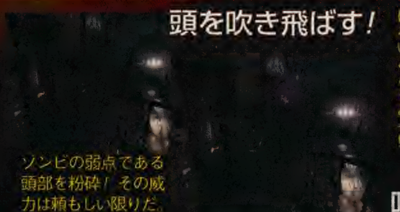
銃を体に近づけて、事故を防ぎつつ走る。周囲の緊張感が伝わってくるようだ。

銃撃の中迫り来るゾンビ



ショットガン

近距離で抜群の性能を発揮するショットガンは、今作でもゾンビの頭を吹き飛ばすほどの力を持つ。しかし、戦闘に関しては新しいシステムがあるようなので、今後も注目したいところ。



頭を吹き飛ばす！

ゾンビの弱点である頭部を粉砕！ その威力は頼もしい限りだ。

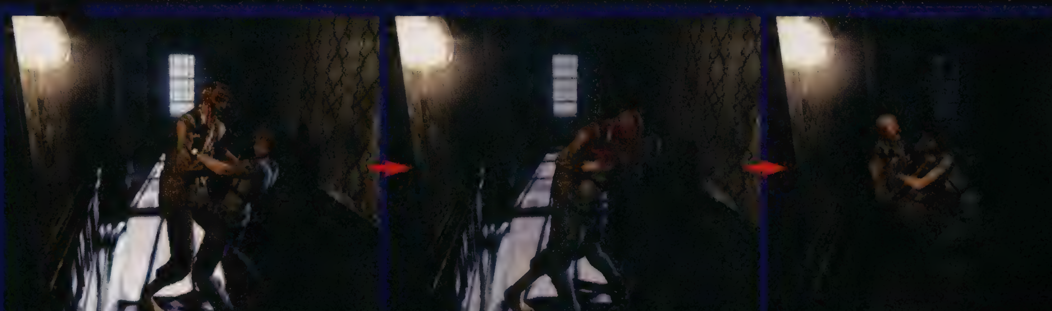


吹き飛はないことも……？

同じくらいの距離で攻撃していても、頭が吹き飛はないこともある!?

くらいモーションにも“生感”あり！

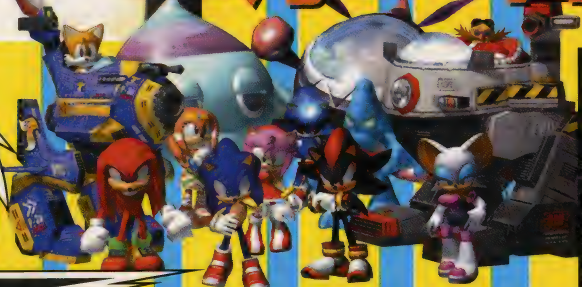
右は、ゾンビのかみつき攻撃を受けてから、振りほどくまでの連続写真。ただ食欲のみにつき動かされ、今まさにジルを喰おうとするゾンビの表情、飛び散る血しぶき、そして、それを懸命に振りほどこうとするジル、さらに外の雷などが複雑にからみ合い、圧倒的な存在感＝“生感”を表現しているのだ！







12月20日、新しい



ドリマガ 特報 GC

対応機種■ゲームキューブ
12月20日発売予定・完成度100%
価格■6,800円
ジャンル■ACT（ハイスピードアクション）
発売元■セガ／ソニックチーム
プレイ人数■1～2人　ディスク枚数■1枚
URL■http://www.sonicteam.com/
対応機器■GBAケーブル
備考■

ソニックアドベンチャー2 バトル

GC版ソニックは、大勢でわいわい楽しむのが基本。全30ものステージで激しく戦おう！　「バトル」の名はダテじゃない！

全30ステージで大バトル！

今作の対戦モードには、なんと30ものステージが用意されている。それぞれは3つのレベルに分かれ、本編のシナリオをクリアすると、さらなるレベルが登場する仕組みだ。対戦専用のステージもあり、とにかく熱い！



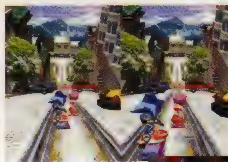
通常のバトルステージ
レベル1 2ステージ
レベル2 3ステージ
レベル3 3ステージ
→ シナリオをクリア後
レベル4 2ステージ

ACTION RACE BATTLE

ソニック・シャドウ・エミー・メタルソニック

誰よりも速く走れ！

ソニックやシャドウが繰り広げるアクションレース。レベル1のダウンタウンレースはボードで街を滑り降り、グラインドレースはピラミッド上空から内部に張り巡らされたレールを走る緊張感あふれる内容だ。メタルハーバー、スカイレイルでのレースも楽しい。



ダウンタウンレース



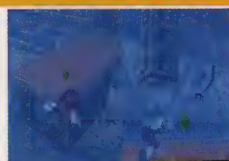
グラインドレース

TRESURE BATTLE

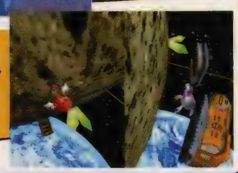
ナックルズ・ルージュ・ティカル・カオス0

エメラルドを集める！

宝探しバトルの新ステージは、水中での宝探しプールクエスト、小惑星上に埋まったエメラルドを探すプラネットクエストだ。セキュリティーホールやメテオハードのような広い場所でのバトルは、その広さゆえに探索のし甲斐がありそう!?



プールクエスト



プラネットクエスト

SHOOTING BATTLE

テイルス・エッグマン・チャオウォーカー・ダークチャオウォーカー

撃って撃って撃ちまくれ！

チャオたちも参加するシューティングバトルは、１画面のシューティング対戦。しかし、レベル１のデッキレース、ピラミッドレースでは、その名のとおり、ソニックのアクションレースのように、ゴールを目指す分割画面のレーススタイルのゲームになっている。障害物や相手を撃って、先にゴールまでたどり着いたほうが勝ちになるぞ。アイアンゲート、コズミックウォールなどでの撃ち合いも熱そう！



デッキレース



ピラミッドレース

GBAケーブルを使ってゲームをリンクさせせよう！

編集部に届いたばかりのGBAケーブルを使って、2つのソニックをリンクさせてみたぞ！　どこでもチャオが育てられるのがいい！

ケーブルを接続



GBAの上にケーブルをセット。カートリッジなしでもOK！

おでかけマシーンからチャオのプチガーデンへ



ケーブルをセットしたらチャオをお出かけマシーンへ。







ソニックアドバンス ソニックアドベンチャー2バトル

ソニックが走り出す!!

SONIC ADVANCE™
ソニック アドバンス



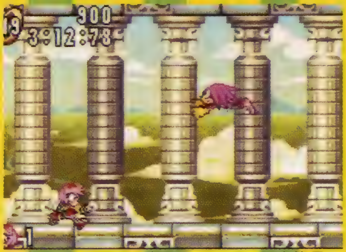
GBAでは2Dのソニックたちが復活！　ちょっと懐しさを感じさせつつも、新しいおもしろさにあふれているのだ。GCとの連動もあるぞ！

ドリマガ **特報 GBA**

対応機種■ゲームボーイアドバンス
12月20日発売予定・完成度100%
価格■5,800円
ジャンル■ACT（ハイスピードアクション）
発売元■セガ／ソニックチーム
プレイ人数■1〜4人
URL■http://www.sonicteam.com/
対応機器■GBAケーブル・通信対戦ケーブル
備考■

全6ゾーン＋αが展開！

この「ソニックアドバンス」は、6ゾーン×2アクトと、いくつかのスペシャルステージで構成されている。初期のシリーズと比べるとちょっと少ない感じもするけど、そのぶん4人のキャラでプレイできるから、ボリュームはさほど変わらない。対戦やチャオなど、オリジナルモードにも期待したい！

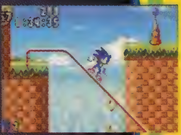


ソニックたちのきめ細かなアクションも注目。小さいながら、よく動いているぞ。

ZONE 1 NEO GREENHILL ZONE

ソニックらしい青と緑が映えるゾーン。ファンには懐かしい360度ループもある。ビーチから森を抜け、エッグマンと戦え！



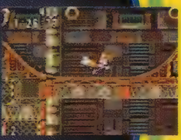


ブルーが映えるさわやかなゾーン

ZONE 2 SECRET BASE ZONE

仕掛けだらけの工場の中へと入っていく。壁が多いのでナックルズでのプレイがおもしろそう。入り組んだ、かなり広いゾーンだ。

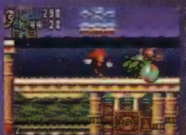


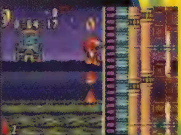


トラップだらけの工場の中へ

ZONE 3 CASINO PARADICE ZONE

ハデなネオンや電飾が光り輝くカジノ風ゾーン。仕掛けが多彩で楽しいが、トラップや敵も少しずつ多くなってきているので注意。

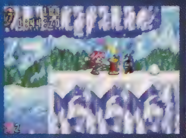




彩り鮮やかなネオンがいい雰囲気

ZONE 4 ICE MOUNTAIN ZONE

雪が降りしきる冬山の中を走る。氷のループや冷たい水の中など、見ているだけで寒くなってしまうようなアクトが続くぞ。





雪の降りしきる山の奥へ！

ZONE 5 ANGEL ISLAND ZONE

「ソニック3」の最初のステージであり、「ソニックアドベンチャー」にも登場のエンジェルアイランドへ。このあとが最終ゾーン……。





空に浮かぶ過去の神殿

ほかのプレイモードも充実！

対戦モード

対戦モードはプレイヤー同士でリングを奪い合うルール、ほか全3種類。１カートリッジで４人対戦もできるが、カートリッジを持ち寄れば、キャラの個性を生かした対戦が可能だ。



気軽にやるなら1カート、本気ならマルチカートで。

タイムアタック

タイムアタックはステージクリアの時間を競うプレイだ。キャラによってクリアルートも違うので、どんな記録が出るのかわからない。出した記録はキャラごとにカートリッジにセーブされるぞ。

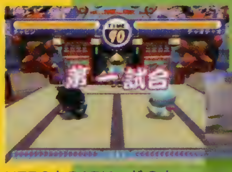


スピードならソニックだけど、ほかの3人も速そう!?

チャオガーデンとチャオレース

チャオの育成とバトル！

「バトル」のチャオガーデンでは、各ステージで手に入れた動物やカオスドライブ（敵のエネルギー源）を与えて、チャオを育成できるぞ。ここで育てた自慢のチャオを対決させるのが、チャオレースだ。



賞品目的で挑戦するもよし、プレイヤー同士のチャオを戦わせるもよし！



HEROとDARK、どのキャラが育てるかで、チャオの進化の方向も変わるぞ。

SONIC ADVANCE チャオのプチガーデン

じっくりゆったり、チャオを育てよう

ゲーム本編とは別に用意されたチャオ育成モードだ。「バトル」のチャオガーデンとやりとりすることで、さらに細かくパラメータを振り分けたチャオが育成できるぞ。チャオと話せるのもここだけ！



チャオが独り言を話すようになる。聞いてるだけでも楽しい。



ミニゲームでリングを増やして実を買おう。仲間も増える!?

BLACK BLACK ブラブラ™

ドリマガ 特報 GBA

対応機種	ゲームボーイアドバンス
2002年2月8日	発売予定・完成度100%
価格	4,800円
ジャンル	RPG（1人用育成RPG）
発売元	カプコン
プレイ人数	1人
URL	http://www.capcom.co.jp/
対応機器	
備考	

以前「ワイルドエッグ」という仮称で発表されたゲームのタイトルが「BLACK BLACK ブラブラ」に決定!! 復活した魔王の影響で凶暴化してしまった“森の民”を魔笛で手なづけて仲間にするのだ。個性的で感情むき出しの魔物とのつき合いはひと筋縄ではいかないぞ。

魔笛で魔物を手なづけて魔王退治の冒険に出発!!

かつて森の民と呼ばれた魔物たちは、自分勝手でワガママなやつばかり。仲間になってくれたからといって心まで許したわけじゃないから、戦闘中だって言うことを聞かない。でもそんなやつらを手なづけるのが魔笛師の仕事。主人公のウッズは今日も森の民を元に戻すために、冒険の旅に出る。



ハニぼう ウッズと兄弟のように育てられた森の民。

ウッズ 森の民に育てられた、格好が変な主人公。

カルマ 森の民に父を殺され、復讐に燃える魔笛師。

ヘイヨー ウッズの魔笛の師匠。見た目が怪しい。







命令無視!?

戦闘中に魔物を説得し、仲間にすることに成功!! でも、なつき度が低いうちは主人公の指示を聞くとは限らないのだ。

魔物のお見合い♥でより強い魔物を造り出せ!!

仲間の魔物同士をお見合いさせて配合すると、親の性能を受け継いだ魔物が誕生する。しかし、お見合いで魔物同士の好みが合わなければ失敗するし、強い魔物が生まれるとも限らない。試行錯誤を重ねて強い魔物を生み出し、魔笛師最高の称号を手にしよう。



魔物同士が納得しなければ、お見合いは失敗に。

カプコン珠玉のGBAタイトルそろ

炎竜炸裂 ブレス オブ ファイアII ～使命の子～

GBA 完成度100%

●カプコン●12月21日発売●4,800円
●RPG（チェンジフルRPG）●1人プレイ
●専用通信ケーブル対応

“使命の子”リュウが紡ぐ新たな竜の物語

孤独な竜の少年、リュウの物語がスタートするまであとわずか。移植にあたって、ダッシュや中断セーブなど、より手軽にプレイできる機能を追加。また通信ケーブルを使えば、友だちとアイテムの交換も可能だ。



ボッシュの個人アクションは弓での狩り。フィールドにある草むらに入ると狩りがスタートする。みごと動物を倒すと、食料となる。

戦闘中、リュウが「とくのう」を使ってアイスドラゴンへ変身!! そしてアイスブレスで攻撃すれば、敵を一掃することだってできる。



変身ドラゴン!!

リュウに与えられし運命～ストーリー解説～

～幼年期～

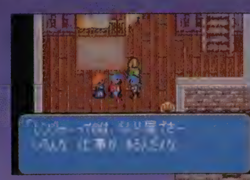
辺境の村で父と妹との3人でリュウは平和に暮らしていた。しかし、ある時裏山から帰ってきたリュウは村の様子がおかしいことに気づく。誰も自分を覚えていない。そして父も妹も消えていたのだ。



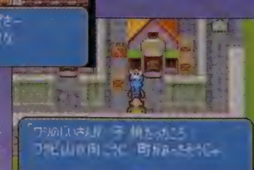
突然孤独になってしまったリュウ。妹はどこへ？

～青年期～

それから10年後。リュウは自分と同じ孤独な少年ボッシュと共にモトの町でレンジャー稼業を営んでいた。そんなある日ボッシュにどろぼうの濡れ衣がかけられる。リュウは真犯人である羽根の生えた女を探しに旅立つ。



レンジャーの仕事は町の便利屋さん。行方不明のペット捜索から家の掃除も仕事。



依頼された仕事をこなすうちに、リュウは街の外の情報を得るようになっていく。

グランボ

ドリマガ **特報GBA**

対応機種■ゲームボーイアドバンス

12月28日発売予定・完成度100%

価格■5,300円

ジャンル■RPG（1人用育成RPG）

発売元■カプコン

プレイ人数■1人

URL■http://www.capcom.co.jp/newproducts/cousumer/guranbo/

対応機器■専用通信ケーブル対応

備考■通信ケーブル使用時2人対戦プレイ可能。

“グランボ”。それはいろいろな生き物の形を元にしたロボットのこと。グランボがいつから世界にいるのかわからないけど、いつからかグランボを使って平和を守るために戦う人々が現れた。その名も“グランボセイバー”。キミは今からグランボセイバーとなり、グランボを悪用するスカイシャークに立ち向かうのだ!!

生物型ロボット「グランボ」をハントし、変身させて悪の組織を倒せ！

スタート時に持っているグランボはたった1体。しかし新しいメカエッグをゲットすれば戦闘に参加するグランボが増える。このとき、戦闘に出ているグランボと予備のデータボールを入れ替えてグランボをヘンシンさせることができるのだ。



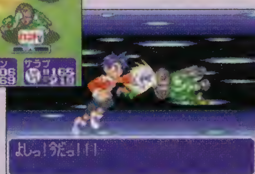
ゲンじいにグランボの扱い方を聞いておこう。

敵グランボもハントせよ!!

ハントとは、攻撃やアイテムで相手のハントゲージをため、さらにハントワザを使って相手のデータボールを入手すること。しかし単純に攻撃するだけでは相手を倒してしまうので、ゲージの上げ方がポイントになる。



攻撃していくことで、相手のハントゲージが上昇!!



敵グランボのデータボールを奪い取ればハント成功！

グランボの属性は3種類

すべてのグランボには火、水、木いずれかの属性があり、三すくみの関係が成り立っている。



火は木に強く、木は水に強く、水は火に強い。敵の属性を見極めて有利なグランボで戦おう。

一人前のグランボセイバーを目指せ!!



主人公・カケル

伝説のグランボセイバーとして有名なゲンじいの孫。10歳になった記念にと、グランボを買ってもらったばかり。

い踏み!! 4タイトルを一気に紹介!!

劇的戦闘 ストリートファイターZERO3 ↑(UPPER)

GBA ゲームボーイアドバンス

●カプコン●今冬発売予定●4,800円●ACT（対戦格闘）●1人プレイ(対戦ケーブル使用時2人)●専用通信ケーブル対応

完成度 90%

アーケードからGBAへ！ さらなる進化を見せる「ZERO3 ↑」

発売が待ち遠しい本作の最新画面を入手したので紹介しよう。アーケード版のファイターたちはもちろん、新規参入したマキ、ユン、イーグルの3戦士も画面の中で生き生きと動いているのが手に取るようにわかる写真ばかり。



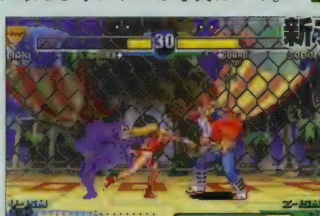


X、Y、Zから自分に合ったーISMを選んで戦え。



ユンの必殺技がブランカにクリーンヒット!!

新ファイター3人追加!!





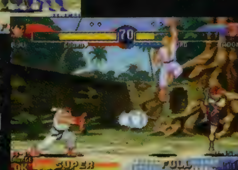
新たに参戦したマキのスーパーコンボがさく裂。どんな技なのか、今から発売が待ち遠しい。

「ドラマチックバトル」で宿命の戦いを再現!!

2人で協力して、強大な敵に立ち向かうドラマチックモードは当然搭載されている。正々堂々と戦うか、それともはさみうちにして削り倒すかはプレイヤーの自由。また、キャラクターそれぞれの“宿命の対決”の再現もアツいぞ。



スーパーコンボで派手に攻めるもよし、慎重に攻めるもよし。戦いのドラマは自分の手で作り出せ！



キャラの組み合わせによっては元祖「ストリートファイター」を思わせるシーンだって再現可能だ。



あの名作が
完全移植
+αで
復活!!
Romancing SaGa ロマンシング サ・ガ™

ドリマガ 特報 WSC

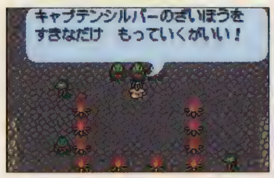
対応機種	ワンダースワンカラー
12月20日	発売予定・完成度100%
価格	5,200円
ジャンル	RPG（ロールプレイング）
発売元	スクウェア
プレイ人数	1人
URL	http://www.playonline.com/
対応機器	—
備考	—

スーパーファミコン（以下SFC）で発売され、好評を博した「ロマンシング サ・ガ」がワンダースワンカラー（以下WSC）で登場!! SFC版の完全移植となるが、集めきれなかったデステニィストーン、明かされなかった邪神シェラハの正体など、WSC版だけのイベントも追加されている。あの時語られなかった真実の物語が10年の時を経て今明らかに。

デステニィストーンと三邪神をめぐる真実

世界の命運を背負いし8人の若者たち

主人公として選択できるキャラクターは下の8人。主人公として選ばれなかったキャラクターも、物語の途中に出会うことで旅を共にすることもできる。またゲーム中は最大6人までのパーティを組むことが可能。しかもパブでは現在の仲間と別れたり、新しい仲間を加えることもできる。物語中には、ある特定のキャラクターがいなければクリアできないイベントも存在するので、いろいろなパーティを組むのも本作の楽しみだ。



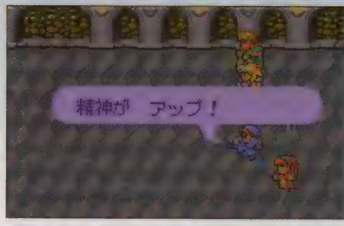


出生も生き様も異なり、世が世なら出会うことのなかった者たち。しかし、ふとしたきっかけからサルーイン復活を阻止する運命を背負うことに。



経験値のない能力成長システム

本作はRPGでありながら、経験値が存在しない。キャラクターの成長は戦闘時の行動をダイレクトに反映、各ステータスが戦闘終了時に上昇するのだ。また武器も使用することで熟練度が上昇、より高い攻撃力を得たり、新たな必殺技を取得していく。ただし、武器は８つまでしか装備できないうえ、一度でも装備から外すと熟練度は０に戻ってしまう。



戦闘が終了すると、上昇したステータスを表示。その内容はダイレクトに戦闘内容を反映する。





戦闘から逃げてもステータスが上昇することがある。



武器の必殺技は最大4種類。中でも最後に覚える技の威力は絶大。

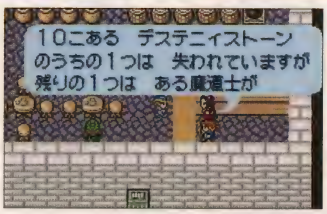
武器を使えば使うほど、武器の熟練度は成長する。成長すると武器特有の必殺技を取得するだけでなく、必殺技の使用回数や武器自体の攻撃力も上昇していく。

武器の熟練度も成長する！

の物語が今明かされる

WSC版オリジナル　追加イベント公開!!

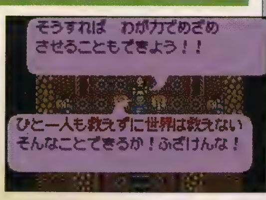
世界に10個存在するはずのデステニィストーン。SFC版ではそのうち７つまでしか集めることはできなかった。しかし今回のWSC版で追加されたイベントで謎が明かされるようだ。果たして10個すべて入手できるのか？ 今は謎に包まれている。

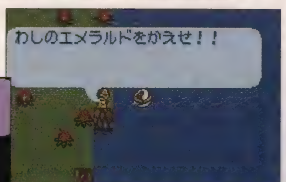


パブの女性シェリルがデスティニィストーンの謎を語る。

魔のエメラルド

「魔のエメラルド」を所有するのは、魔の島で100年以上も不老不死の研究を続ける「ウェイ＝クビン」。名前だけで実際に手にすることができなかった謎がついに明かされる？

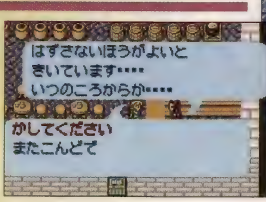




魔の島を出航する船に向かって叫ぶウェイ＝クビン。返せ、ということはエメラルドは主人公の手に？

三邪神の末妹シェラハ

三邪神の一人でありながら、「光のダイヤモンド」によってその力を封じられた「シェラハ」。とある街のパブにいる女性、シェリルとの関係は？ こちらも気になるイベントだ。



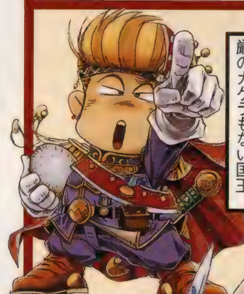

シェラハとのバトルシーン。封印されたはずの彼女と、なぜ戦うはめになってしまうのだろうか。

スクウェア最高のお笑いシミュレーションRPG推参!!



●スクウェア●2002年2月14日発売予定●予価5,200円●シミュレーションRPG●1人プレイ●メモリーバックアップ

半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ…!!


半熟ヒーロー
おねしょはする、はなみずはたらすはで、威厳のカケラもない国王。


大臣
文武両道に秀でた王国の大臣。国王のアホっぷりに頭を抱えている。

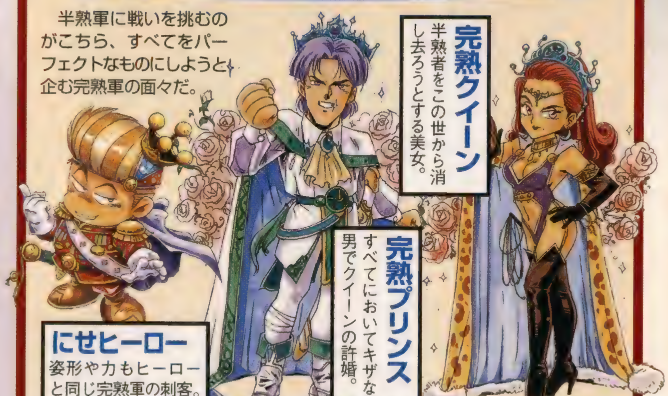
コミカルなキャラクターと抱腹絶倒間違いなしのシナリオが魅力のシミュレーションRPG「半熟英雄」もWSCで復活！ リアルタイムで進行するバトルでは、自軍の将軍に指示を出して敵の城へと向かわせよう。バトル中に祈りをささげることで召喚できるエッグモンスターは、見ただけでは戦闘能力も想像できない変なものばかり？ しかも今回の移植にあたってエッグモンスターを一般募集し、採用している。全編を通じて続くお笑いに、キミはどこまで耐えられるのか？

目標は全土統一!! 月に一度の「月１コマンド」で、将軍の採用や築城などを行おう。




半熟ヒーローVS.完熟軍

半熟軍に戦いを挑むのがこちら、すべてをパーフェクトなものにしようと企む完熟軍の面々だ。


完熟クイーン
半熟者をこの世から消し去ろうとする美女。

完熟プリンス
すべてにおいてキザな男でクイーンの許婚。

にせヒーロー
姿形や力もヒーローと同じ完熟軍の刺客。

ドリマガ展覧会

ひとあしお先にクリスマスへダッシュ？

■YOH「ちょっと早いけど、今回はクリスマスネタを中心にお届けいたします」■☆トミー「季節ネタはお早めにと口を酸っぱくして言った甲斐あってか、けっこういっぱい届きましたね」■YOH「雑誌発売1カ月ぐらい前には届くようにするのが基本かな」■イケ「そんなとこやね」■YOH「って、誰？」■イケ「新人類」



台湾／Vofan

HP■http://netcity3.web.hinet.net/UserData/vofan/

Wish you a merry Xmas,for every SEGA fans.（Vofan）

なんと台湾からの投稿さん。サタマガからの読者だとか。すげ〜な。（イケ） CG



静岡県／ゆっち

ま、間に合いました？（笑）　なんとなく2枚組で。（ゆっち）

イエーイ、メリクリ〜。変わった種類のトナカイ（中国では一般的？）に腰掛けて優雅に空を飛ぶシャオユウサンタです。薄着で一見寒そうなのにこの笑顔、プロ・サンタとしての誇りでしょうか。（☆トミー）

山口県／柘榴すおう

とりあえず餓狼な皆さん（約半分）でクリスマス。（柘榴すおう）

「ほたる"だけ"いないじゃん！」と思ってしまいました。ごめんなさい。楽しげなムードのなか（一部除く）、テリーが怒っていますが、意外と彼が焼いたケーキだったりして？（YOH）





東京都／雛姫

MerryXmas!（雛姫）

クリスマスネタということで「クリスマスナイツ」のイラストが大量投下されました。ツリーのてっぺんのお星様を取り返して、楽しくクリスマスを過ごしましょ♪（YOH）

青森県／！ふぉ←LFO

http://psm_net.tripod.co.jp/index.html

いつもお世話になっている方々をレゴにしてみました☆（！ふぉ←LFO）

アイデアとデキの良さに目を惹かれました。こんな「PSO」があったらやってみたいよなぁ。（イケ） CG





東京都／さーちん　可愛くオシャレしてるエミーとは対照的に、帽子だけでクリスマスムードを醸す硬派なソニックサンタはさすが！（☆トミー）



東京都／おおたけ　ファルコム期待の新作がついにカライラに登場！（トピックス風）。信頼のブランドだよね。（イケ）　CG



愛媛県／荒馬2人乗り　オクタゴンでにらみ合うガチンコファイター……（ウットリ）。新生「UFC」にマジ期待＆ビトーさん出演熱望デース。（☆トミー）



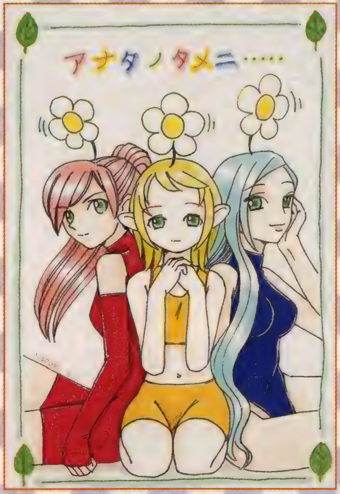
奈良県／らくちんらくちん　登場2回目で「脱ぎ」。サービスしすぎ！（笑）　きゅーヴもよろ～（PSO語）。（たつねこ）　CG



和歌山県／星野美夜　髪の毛と剣の軌道で躍動感が出てますね。とにかくこの女剣士さんは前人気の高さをひしひしと感じます。（☆トミー）



神奈川県／ユニユニモレ　ドリマガヒロイン「リルル」とイケメン「ハギー」、夢のコラボレーション。どんなコスチュームもハギーにおまかせ!?（イケ）



東京都／NARUM　こんなかわいい「ピクミン」だったら絶対死なせるわけにはいきませんな。宇宙船そっちのけで惑星に止まります。（イケ）



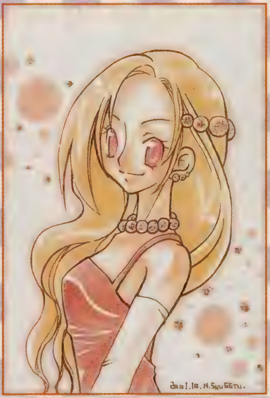
大阪府／英季　「ナイツ」その2。プレイ中の浮遊感を思い出させてくれた１枚です。色鉛筆のメルヘンチックなタッチもグー。（YOH）



兵庫県／かおり　コクリコの視線が誰を見ているか気になります。ほら、イタズラしそうな表情ですし。（YOH）



愛知県／みどりあおい　緑と白のコントラストが映える１枚。幻想的でキレーです。妖精さんだし（笑）。（YOH）



栃木県／珠月万恵　ちょっと独特の雰囲気がかなり好み。パーティ会場とかで見たらドキドキもんですな。（YOH）



新潟県／ナゲヤリ　「ナイツ」その3。なにかしでかしそうな口元がらしさ爆発。自分に被害がこないことを祈ります。(YOH)



神奈川県／アメニティー　左の天使が持ってるのはカッターナイフじゃなくて？ドリネズのデベソ、ピンチ。（☆トミー）

応募要項

■「ドリマガ展覧会」ではみなさんの投稿を募集しています。以下の決まりを守って投稿してきてね。

●**ハガキ投稿の場合**

・イラストの画材は自由。ただし、油絵などで立体にならないこと。サイズは最大A4まで。

●**メール投稿の場合**

・ファイル形式はJPG、JPEG（できるだけ低圧縮、かつRGBで）に。

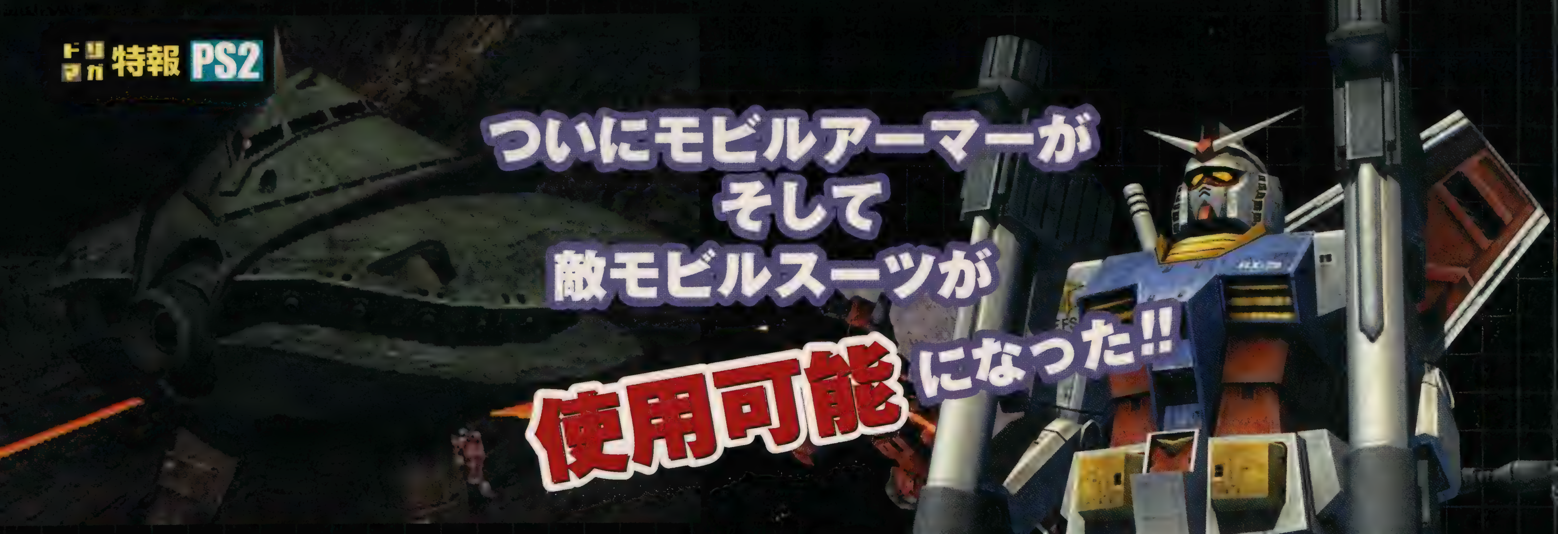
・ファイルサイズ300～500KBに。

・HTMLメールは禁止です。

●ハガキ投稿・メール投稿ともに、比率はハガキ比率かA判比率にしてください。ハガキ1枚（メール1通）ごとに、住所、氏名(PN)、年齢（任意)、TEL・E-mail・ホームページアドレス（任意・ある人のみ）、イラストの題材（ゲームのタイトル）、描いた絵に対してのコメント（20字程度）を書いてください。

あて先

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガ展覧会」係
E-mail　dreamc@softbank.co.jp



徹底攻略!!

待望の「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX（以下GDX）」が発売されて1週間。新要素が多数盛り込まれたPS2版はかなり好評の様子だ。そこで今回は徹底攻略と題し、初心者にも役に立つ攻略を8ページにわたってお届けしよう!!

君は生き延びることができるか？

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX デラックス

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

発売中（12月6日発売）・完成度100%

価格■6,800円

ジャンル■ACT（チームバトルアクション）

発売元■バンダイ

プレイ人数■1～2人（通信対戦時は4人）

ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

URL■http://www.gundam.channel.or.jp/goods/videogame/evsz_dx/

対応機器■専用メモリカード（150KB～）、デュアルショック2、USBモデム、USBキーボード、専用ハードディスク

備考■開発元：（株）カプコン

アーケード版にはない新しい要素タップリのPS2版!!



これまでのガンダムゲームになかったスタイルが多くのファンに支持され、アーケードで絶大な人気を誇った本作。さまざまなメディアで注目されているPS2版には、オリジナル要素が多く盛り込まれ、主要モードはアーケードや対戦など、4つが用意されている。なかでも、マッチングサービスを利用した通信対戦や、ほかのモードとはちょっと違ったスタイルでゲームを進めていくミッションモードは要チェック。きっと、アーケード版では得られなかった楽しみを提供してくれるはずだ。

PS2版「連邦VS.ジオンDX」の主要モード

アーケード ARCADE	文字どおりアーケード版と同様のスタイルで1人プレイを楽しむモード。モビルアーマー（以下MA）使用や、ろ獲モビルスーツ（以下MS）の出現条件もこのモード。
対戦 VERSUS	画面分割で友だちと対戦ができるモード。1対1やCPUを加えて1対3といった変則マッチも楽しめるのが特徴。MAが使えるのはこのモードだけでもある。
ミッション MISSION	オリジナルモード。プレイヤーは連邦またはジオンにつき、ミッションをこなしながら各地を転戦していくのだが、その数は両軍合わせて200以上!!
通信対戦 NETWORK BATTLE	マルチマッチング対応で、モデムがあればいつでも通信対戦で遊べる。通信対戦は、味方1人と敵2人がそろわないと対戦ができないので注意。

デモを見るのも楽しいぞ！

メニュー画面を放っておくと、操作説明やデモシーンが流れる。さまざまなアングルで戦闘が見られるデモは必見。


あの曲に合わせて流れるデモはカッコイイ!!

ドリマガGDX GUIDE①
～基本操作、画面について～

初心者必読！ 機体操作マニュアル

まずは、基本的な操作方法から触れておかないといけないだろう。機体操作は方向キーの入力で前後左右に動き、各ボタンで攻撃やジャンプを行うのだ。敵が複数出現するので、サーチボタンで敵機体をロックオンすることも重要な要素。また、ジョイスティックを使用する際には、そのままだとアーケードとは違うボタン配置になるので、設定の変更をオススメする。

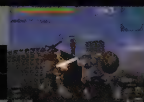
基本攻撃の2つとサブ射撃、特殊攻撃で敵MSをたたけ!!

射撃 □



メイン武器による射撃攻撃。ロックオンサイトが赤くなったら攻撃しよう。弾切れになると回復するまで使用不能に。

格闘 △



近接用武器などで直接攻撃する手段で、敵機体との距離が近い場合に有効。より高いダメージが期待できるぞ。

サブ射撃 □＋△（射撃 格闘）



メイン武器とは異なった、機体ごとの特殊攻撃を放つ。ガンタンクなど、中にはこのサブ射撃非搭載の機体もあり。

CHECK!! 遠距離砲撃モード

機体や装備している武器によっては、サーチボタンを押しっぱなしにすると遠距離砲撃モードに変化する。

CHECK!! アクションが変化する格闘

格闘は続けて入力すると連続攻撃になったり、ステップやジャンプからなど多彩な攻撃パターンを持っている。

特殊格闘 ○＋×（格闘 ジャンプ）



格闘攻撃のバリエーションの1つ。機体によっては攻撃範囲が広いものや、ステップからの使用も可能なものもある。

ジャンプ×で空中から攻撃!!

ジャンプボタンを押している間はブーストが吹かれ、空中からの攻撃が可能。空中にいる間も方向キーで操作ができる。



相手の頭上から攻撃すれば死角になる!!

CHECK!! 宇宙空間では動きが異なる

宇宙では重力がないため、ジャンプボタンはブーストによる移動手段に。基本的には頭上に向かって進み、方向キーを上に入力した移動とは異なるぞ。

ステップで敵の攻撃を回避せよ!!

敵の攻撃を回避する最も重要なステップ。前後左右、同じ方向に素早く2回入力するとステップで移動し、方向キーの入力時間で移動距離も変化。

ジャンプ中は空中ダッシュ

ジャンプ中にステップの操作を行うと、空中ダッシュになる。ステップと違うところは、移動が8方向に増えることと、移動する方向によっては、ロックオンした敵を見失ってしまうこと。

同じ方向にキーを素早く2回入力



相手の攻撃を見てからでも、反応しだいでは敵の攻撃を回避できる。

CAUTION!! ブーストゲージに注目!!

ジャンプやステップ使用時に現れるブーストゲージ。これを完全消費すると、わずかな時間ではあるがブーストが使用不能になるので注意せよ。



ジャンプや空中ダッシュ時にはゲージに気を配るように。

ダウンからの行動

攻撃を受けダウンした場合、方向キーを入力しておくと回転しながら起き上がる。起き上がりをねらわれないための回避行動だ。



ダウンした状態で方向キーを入力。横に転がる。

CHECK!! ダウン中は無敵！

相手をダウンさせた場合のほうがわかりやすいと思うが、ダウン中の機体に対してはロックオンサイトが黄色になり、攻撃を受けつけないいわゆる無敵時間が発生。ガンタンクなどダウンしない機体でも無敵時間はある。

画面から得られる情報を理解しよう!!

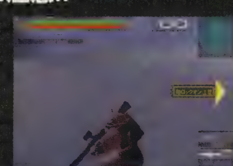
画面上にはさまざまな情報が表示されているので、それぞれが何を意味しているのかをしっかりと覚えておくこと。まず、このゲームでは、相手の機体を破壊することで左上に表示されている戦力ゲージを減らし、これをゼロにすることで勝利となる。また、僚機がCPUの場合にはL1ボタンで5種類の命令が出せ、その内容は画面右下の武器残弾数の上に表示される。



戦力ゲージ	機体撃破で減り、ゼロになると敗戦
レーダー	敵機は赤、味方機は青で位置を表示
命令	現在、CPUに出している命令を表示
耐久値	機体の耐久度で、ゼロで撃破
残弾数	武器の残り弾数
ブーストゲージ	ジャンプやステップに必要なエネルギー
インフォメーション	攻撃のヒット、機体の撃破など状況を表示

CAUTION!! 敵ロックオンに注意!!

敵にロックオンされると、画面上に警告を表示。画面の上下左右どこに出ているかで、敵のいる方向を知ることが可能だ。



警告が出たら敵の銃口がこちらを向いていることを意味する。

ドリマガGDX GUIDE② ～アーケードモード～

4つのルートから敵軍に攻め込め!!

1人用モードとして用意されているのがこのアーケードモード。その名のとおり、アーケード版と同じ形でゲームを進めていくのだが、このモードには隠し要素を出すのに必要な条件がそろっている。きっと誰もが最初に手をつけることだろう。その隠し要素については下で触れるとして、ここでは攻略方法について解説していく。まず、軍選択と機体選択は問題ないとして、ルート選択にはちょっと気をつけてもらいたい。それは、ステージ数が戦うステージよりも多いので、ルートによっては通らないところもある。これにより、出会わないMAがあるぞ。

出撃までの流れ 軍選択→ルート選択→パイロット名入力→MS(＋武器)選択→出撃

MSは地上と宇宙の2機を選択

プレイヤーは、最初に地上用と宇宙用の2機種を選択する。ここで選択したら途中では替えられないので慎重に選ぼう。CPUの機体は、ステージごとに出現する機種が決まっている。



機体は地上、宇宙の順で選択。同機種もOK!!

攻略POINT 敵MSの倒す順番が重要！

何でもかんでも出てきた順番に倒していると、ガンダムを2機同時に相手しないといけなんて状況も生まれてくる可能性大。そんな状況を回避するためにも、相手の戦力ゲージの残量と機種を確認し、格下の機体を残すのも手だ。



危機的状況を生むケースは少ないが、それでも倒す相手は選びたい。MAが相手の場合も同様。

攻略POINT CPU機体はコストが低い！

CPUが操る機体は、敵味方を含めてコストが低く設定されている。敵にまわした場合はなかなか戦力ゲージを減らせないが、逆に考えると味方の使い方では作戦が立てられるはずだ。



味方機を前に立たせ、こちらが援護する形なんて作戦も考えられる。

ドリマガGDX GUIDE③ ～隠し要素について～

MAとろ獲MSの使用条件公開!!

アーケード版で囁かれていた「MAが使えたらなぁ」という願いは、ついにPS2版でかなった!! また、すでにアーケード版でも使用可能になったろ獲についても、条件を満たせば使用可能になる。MAは対戦のみ、ろ獲MSは対戦とアーケードモードで選択できるぞ。

CHECK!! MAの使用方法はコレだ！

アーケードモードで出現したMAを自分で撃破!!

出現したMAを自分で倒さないといけないので、CPUの機体に倒されたらコンティニューをねらうのも手。ただ、消える場合もあるが……。

使用できるモード：対戦

CHECK!! ろ獲MSの使用方法はコレだ！

アーケードモードをクリア!!（コンティニュー可）

コンティニューを何回使ってもいいので、アーケードモードをクリアすれば敵軍のMSが使用可能に。全部出すには2回のクリアが必要。

使用できるモード：アーケード、対戦

Gファイター



地上 宇宙

おもな出現ステージ：黒海南岸森林地帯

コスト	150(70)	耐久値	300	シールド	なし
射撃		ビーム砲	2		−
格闘		ミサイル	30		−
サブ射撃		−	−		−

POINT 格闘＋ジャンプで着陸、ジャンプで離陸が可能。また、MSを乗せて飛ぶこともできる。操作方法が特殊な上、攻撃も正面にしか撃てないのが欠点。距離をおき、遠距離からミサイルをねらうといいだろう。

Gブル



地上 宇宙

おもな出現ステージ：衛星軌道2

コスト	200(70)	耐久値	640	シールド	あり
射撃		ビーム砲	2		−
格闘		−	−		−
サブ射撃		−	−		−

POINT 格闘もサブ射撃もないと装備は貧弱ながら、ビーム砲の威力が高く、撃つときに敵のほうを向いてくれる。ただ、その際に大きなスキが生まれるので注意。移動速度も速く、シールドも2枚装備。

Gスカイ



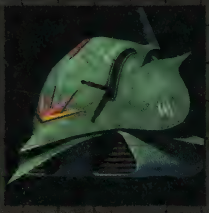
地上 宇宙

おもな出現ステージ：衛星軌道2

コスト	200(70)	耐久値	300	シールド	なし
射撃		バルカン	80		−
格闘		ミサイル	30		−
サブ射撃		−	−		−

POINT Gファイターと同様に、格闘＋ジャンプで着陸が可能。MSを乗せて飛ぶことができる。が、攻撃を当てにくいという弱点まで同じ。遠距離から近づき、1発攻撃して離脱を繰り返すのがいいかも。

MAN-02 エルメス



宇宙

おもな出現ステージ：ソロモン宙域

コスト	375(250)	耐久値	500	シールド	なし
射撃		メガ粒子砲	2		−
格闘		オールレンジ攻撃	8		ビット単発（1消費）
サブ射撃		オールレンジ攻撃	8		ビット全部（8消費）

POINT 上入力で下を向き、下入力で上を向き、ジャンプボタンで加速するという特殊な操作方法のエルメス。格闘ボタンで1発ずつビットが飛ばせるので、時間差で連続攻撃すると相手は嫌がるだろう。

アーケードモードルート表:進行ルート(それぞれ13ステージ)は連邦軍もジオン軍も同じ!

サイド7	タクラマカン砂漠	ジャブロー地上	ソロモン宙域
衛星軌道1	グレートキャニオン	ジャブロー地下	ソロモン
ニューヤーク	ソロモン宙域	ベルファスト	衛星軌道1
タクラマカン砂漠	ソロモン	衛星軌道1	サイド7
黒海南岸森林地帯	衛星軌道2	サイド6宙域	サイド6宙域
ベルファスト	ニューヤーク	黒海南岸森林地帯	グレートキャニオン
ジャブロー地上	黒海南岸森林地帯	オデッサ	ベルファスト
ジャブロー地下	オデッサ	衛星軌道2	ジャブロー地上
サイド6宙域	ジャブロー地上	ソロモン宙域	ジャブロー地下
ソロモン宙域	ジャブロー地下	ソロモン	衛星軌道2
ソロモン	サイド6宙域	ア・バオア・クー宙域	ア・バオア・クー宙域
ア・バオア・クー宙域	ア・バオア・クー宙域	ア・バオア・クー外部	ア・バオア・クー外部
ア・バオア・クー内部	ア・バオア・クー内部	ア・バオア・クー内部	ア・バオア・クー内部



スタートから最終ステージまで13面。原作のストーリーに沿った流れでゲームを進めたいなら、サイド7からスタートしよう。


ルートによっては絶対出現しないMAも。対戦で使用可能にしたいなら、ルートは選んでいくように。一度で全部出現は無理だが。



MAN-03 ブラウ・ブロ 宇宙

おもな出現ステージ:ア・バオア・クー外部

コスト	200(125) 耐久値	500 シールド	なし
射撃	メガ粒子砲	20	—
格闘	砲台	—	切り離し、戻し
サブ射撃	オールレンジ攻撃	20	切り離し後

POINT 格闘+方向キーで4基の砲台を切り離せ、サブ射撃としてそこからの攻撃が可能。もう一度格闘+方向キーで戻すまで、砲台は離れたまま。砲台が戻っていないと射撃はできない。



MAM-07 グラブロ 地上

おもな出現ステージ:ベルファスト

コスト	150(100) 耐久値	400 シールド	なし
射撃	魚雷	28	—
格闘	クロー	—	—
サブ射撃	ブーメランミサイル	6	—

POINT 水中専用MAなので、水のあるステージでしか使用できない制限つき。上入力で潜水、下入力で浮上する。格闘のクローが使いやすいが、十分な潜水が必要で、その分機体を危険にさらすことになる。



MA-04 ザクレロ 宇宙

おもな出現ステージ:衛星軌道2

コスト	200(100) 耐久値	400 シールド	なし
射撃	拡散ビーム砲	1	—
格闘	クロー	—	—
サブ射撃	ミサイル	40	—

POINT エルメスやGファイターと同じ操作方法だが、こちらは射撃または格闘攻撃で方向が修正できるぶん、もしかしたら使いやすいかも。すれ違いざまに攻撃をしたいときに有効。コストも安い。



MA-05 ビグロ 宇宙

おもな出現ステージ:ア・バオア・クー宙域

コスト	225(150) 耐久値	400 シールド	なし
射撃	メガ粒子砲	1	—
格闘	クロー	—	—
サブ射撃	ミサイル	40	—

POINT 基本的な操作感覚はザクレロと同じ。多少、格闘攻撃のタイプが異なるぐらいか。射撃、格闘攻撃時にロックオンしている敵のほうを向き直してくれるので、利用価値は大きいだろう。



MA-08 ビグ・ザム 地上 宇宙

おもな出現ステージ:ソロモン

コスト	300(200) 耐久値	500 シールド	なし
射撃	大型メガ粒子砲	1	—
格闘	メガ粒子砲	56	弾数はサブと共有
サブ射撃	対空メガ粒子砲	56	弾数は格闘と共有

POINT まず、その巨体に圧倒され、大型メガ粒子砲の威力に驚くはずだ。大型メガ粒子砲は、正確に正面に敵を捉えなくても、ある程度の修正はしてくれる。動きが遅いのが欠点だがパワーで押しきろう。



MAX-03 アッザム 地上

おもな出現ステージ:タクラマカン砂漠

コスト	150(100) 耐久値	500 シールド	なし
射撃	ビーム砲	40	—
格闘	キャノン砲	60	—
サブ射撃	アッザムリーダー	1	—

POINT コストが低いだけに戦果は期待できないだろう。ジャンプボタンを押すと浮上し、方向キーを入力している間はずっとその高さで浮遊していられる。ニュートラルにすると高度が下がっていく。

●表内、コストにある()内の数値はCPUが使用した場合のデータになります。

ドリマガGDX GUIDE4
～MSスペック～

使用機体の特徴を把握し戦いに生かせ!

ここでは、デフォルトで使用できる機体の武器やコストなどのデータを紹介しつつ、機体の簡単な解説をしていこう。基本的に、機体はコストが高いほど高性能とされ、低いほど何かしらの欠点がプレイヤーの足を引っ張るような形になっている。コストと性能のバランスを見極め、使用機体を決定するのもいいだろう。もっとも、好きな機体を使うのが一番好ましいのだが。また、MAとMSのステージ適性を一覧表としてまとめてみたので、ぜひ参考にしてほしい。

CHECK!! シールドで防ぐ

シールド装備しているMS(ザクを除く)は敵の攻撃を防げる。防いでいるうちに壊れてしまうが、ないよりは全然マシだろう。ただし、シールドを使うのには特別なコマンドはない。

MS&MAステージ適性一覧表(○……出撃可能、×……出撃不可)

	ステージ＼機種	MS ガンダム	ガンキャノン	ガンタンク	GM	陸戦型ガンダム	陸戦型GM	ボール	旧型ザク	ザク	シャア専用ザク	ギャン	ゲルググ	シャア専用ゲルググ	グフ	ドム	ゴッグ	ズゴック	シャア専用ズゴック	ゾック	アッガイ	リック・ドム	ジオング	MA Gファイター	Gスカイ	Gブル	アッザム	グラブロ	ビグザム	ザクレロ	ビグロ	ブラウ・ブロ	エルメス
地上	サイド7	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
	グレートキャニオン	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
	ニューヤーク	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
	シアトル	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
	ククルス・ドアンの島	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
	タクラマカン砂漠	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
	ヒマラヤ山脈	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
	黒海南岸森林地帯	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
	オデッサ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
	ベルファスト	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
	大西洋	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
	ジャブロー地上	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
	ジャブロー地下	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
	テキサスコロニー	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
宇宙	ルナツー	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○
	衛星軌道1	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○
	衛星軌道2	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○
	サイド6宙域	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○
	ソロモン宙域	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○
	ソロモン	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○
	ア・バオア・クー宙域	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○
	ア・バオア・クー外部	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○
	ア・バオア・クー内部	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×

E.F.S.F.

連邦軍MSスペック

連邦軍の機体は7種類(便宜上、ボールはここに入っているが正確にはMSではない)。バランスがよく、強い機体がそろっているのが特徴。陸戦型の2機種が加わったことでその印象が強まった。

RX-78 ガンダム



地上	宇宙	コスト	375(190)
耐久値	520	シールド	あり
射撃	ビームライフル		10
	ハイパーバズーカ		15
	ハイパーハンマー		―
格闘	ビームサーベル		―
サブ	バルカン砲		50

解説 ビームライフルは弾が速いのでオススメ。相手を中心に反時計回りに動きながら攻撃しよう。ハンマーは射撃+ジャンプで回転。シールド破壊後にステップ特殊格闘で二刀流に。

RX-77 ガンキャノン



地上	宇宙	コスト	250(125)
耐久値	560	シールド	なし
射撃	ビームライフル(遠)		4
格闘	格闘		―
サブ	ガンキャノン砲(遠)		6

解説 ステップ格闘が3段入ったあとにガンキャノン砲の追い打ちが入るので、忘れずに決めたいところ。射撃のリロードが長いので、ガンキャノン砲でその時間を埋めよう。

RX-75 ガンタンク



地上	宇宙	コスト	200(100)
耐久値	640	シールド	なし
射撃	キャノン砲(遠)		6
格闘	ポップミサイル(遠)		80
サブ	―		―

解説 ポップミサイルで相手の動きを止め、そこをキャノン砲で撃つのが基本。ターゲットをこまめに変えて戦うのもポイントだ。ちなみに、ビグ・ザム戦ではかなり相性がいい。

RX-79(G) 陸戦型ガンダム



地上	―	コスト	225(115)
耐久値	480	シールド	あり
射撃	ビームライフル		10
	100mmマシンガン		60
	ロケットランチャー		15
	180mmキャノン(遠)		20
	ミサイルランチャー		6
格闘	ビームサーベル		―
サブ	胸部バルカン砲		30

解説 装備が一番多い機体。マシンガンは射撃+ジャンプでいつでもリロードが可能だ。そのマシンガンで相手をよろけさせ、そこに味方の攻撃が入ると強力な連携になる。

RGM-79(G) 陸戦型GM



地上	―	コスト	170(85)
耐久値	420	シールド	あり
射撃	ビームライフル		10
	100mmマシンガン		50
格闘	ビームサーベル		―
サブ	特殊アクション		―

解説 マシンガンは射撃+ジャンプでいつでもリロードが可能。装備の数は陸戦型ガンダムより少ないが、GMと同様にシールドを前に構えているし、ビームライフルがあるのも強味だ。

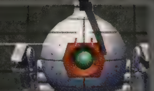
RGM-79 GM



地上	宇宙	コスト	195(98)
耐久値	400	シールド	あり
射撃	ビームスプレーガン		12
格闘	ビームサーベル		―
サブ	バルカン砲		40

解説 まさにガンダムの量産機。コストダウンを図っただけの機体だけに、基本的な戦い方はガンダムと同じだ。ただし、格闘ではガンダムより性能が劣るため多用は禁物。

RB-79 ボール



―	宇宙	コスト	100(50)
耐久値	250	シールド	なし
射撃	キャノン砲(遠)		20
格闘	マニピュレーター		―
サブ	―		―

解説 宇宙専用機だが、陸地があるかないかで性能が変わる。宇宙空間であればキャノン砲をメインに動きながら戦えるが、陸地で動きが制約されるとほとんど砲台になってしまう。

ちょっと小ネタ 陸戦型GMのサブ射撃操作は、味方に招き寄せるようなアクション。攻撃判定はなくオマケのようなものだが、ミッションモードのミデア護衛の際にこれを使うとなんかそれっぽいかも!?

ZEON

ジオン軍MSスペック

汎用から局地専用までバリエーションに富んだジオンのMS。使う側だけではなく、対戦する側も楽しませてくれる。ただ、機体によって強さが偏っているのも正直なところ。ちなみに、ザクはミサイルポッドを選ぶとメインはザクマシンガンに、メインのほうを選ぶとサブがクラッカーに固定される。

MS-07 グフ



地上	−	コスト	200(100)
耐久値	480	シールド	なし
射撃	ザクマシンガン		40
格闘	ヒート剣		−
サブ	ヒートロッド		−

解説 ヒートロッドは振り出したあと、方向キー＋格闘で左右に振ることができるので、左右に広い範囲に攻撃が可能だ。このヒートロッドは威力は高いもののスキが大きいのが欠点。基本はヒート剣を出してシールドも前面に向け、相手の動きが止まったときなどにヒートロッドでいこう。

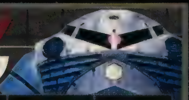
MS-14S シャア専用ゲルググ



地上	宇宙	コスト	375(190)
耐久値	480	シールド	なし
射撃	ビームライフル		10
格闘	ビームナギナタ		−
サブ	ナギナタ回転		−

解説 量産機よりもコスト高で耐久値も低いが、間違いなくガンダムクラスの戦闘力を持っている機体。機動力が高いので、ステップを中心に動き回り、ビームライフルで攻撃していこう。ちなみに、空中ダッシュ格闘時にナギナタを抜いていると、追加入力で連続攻撃が可能だ。

MSM-07 ズゴック



地上	−	コスト	200(100)
耐久値	480	シールド	なし
射撃	ビーム砲		10
格闘	クロー		−
サブ	頭部ロケット砲		42

解説 水陸両用のMSのなかではバランスのとれた機体。ビーム砲はビームライフルのようなものだし、近接距離では格闘攻撃でも強さを発揮する。射撃から格闘戦への武器の持ち替えがないのも特徴で、中間距離から近接距離で戦うのがベストだろう。機体のコストが低いのもいい。

MS-05 旧型ザク



地上	宇宙	コスト	150(75)
耐久値	400	シールド	なし
射撃	ザクマシンガン		140
	ザクバズーカ		15
格闘	格闘		−
サブ	クラッカー		2

解説 装備はオマケと割りきってもいいくらい、格闘攻撃がメインの機体。ステップから特殊格闘でスライディングが出るほか、特殊格闘でよろめかせ格闘連続攻撃でも面白い。

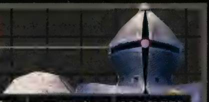
MS-09 ドム



地上	−	コスト	225(115)
耐久値	480	シールド	なし
射撃	ジャイアント・バズ		10
格闘	ヒート剣		−
サブ	拡散ビーム		1

解説 ホバーによる通常移動のスピードが速いので、ステップで攻撃を回避するよりも通常移動で動いたほうがスキもなく都合がいい。また、敵を正面に捉えたとして、真横から前方向へのホバーリング中ならそのままの動きから弾が撃てる。ジャイアント・バズの弾速が遅いのが欠点。

MS-15 ギャン



地上	宇宙	コスト	300(150)
耐久値	520	シールド	あり
射撃	ニードルミサイル		10
格闘	ビームサーベル		−
サブ	ハイドボンブ		10

解説 射撃準備、格闘準備で独特の構えを持つのが特徴。射撃構えだと、シールドを前に突き出すようになるので、正面からの攻撃を多少防いでくれるようになる。ただし、攻撃を受けすぎてシールドを破壊されると射撃攻撃ができなくなるので注意。特殊格闘からの連続攻撃は強力だ。

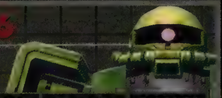
MSM-07S シャア専用ズゴック



地上	−	コスト	250(125)
耐久値	440	シールド	なし
射撃	ビーム砲		10
格闘	クロー		−
サブ	頭部ロケット砲		48

解説 シャア専用機だけあって、量産機と比べると機動力が優れている。ステップで相手の攻撃を至近距離でかわしたのなら、迷わずそこから格闘攻撃を出していこう。ビーム砲の性能も問題ない。じわじわとビーム砲で耐久値を奪いながら、格闘攻撃でとどめを刺すのが理想的。

MS-06 ザク



地上	宇宙	コスト	160(80)
耐久値	440	シールド	なし
射撃	ザクマシンガン		140
	ザクバズーカ		15
	マゼラトップ砲(遠)		30
格闘	ヒートホーク		−
サブ	クラッカー		2
	ミサイルポッド		6

解説 ミサイルポッド装備だと性能のいいマシンガンもついてくるのでオススメ。ミサイルポッドは1回押しだと3発、押しっぱなしだと6発連射になる。ステップを多用して攻めよう。

MS-09R リック・ドム



−	宇宙	コスト	225(115)
耐久値	480	シールド	なし
射撃	ジャイアント・バズ		110
格闘	ヒート剣		−
サブ	拡散ビーム		1

解説 陸地のあるステージならドムと同じ戦い方が可能。宇宙空間の場合は、通常移動に加えてステップとブーストを使って動くこと。上下の動きが加わるので、地上よりもスピーディな戦闘が展開できるはずだ。ジャイアント・バズは同じように遅いので、ねらうポイントを絞ろう。

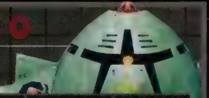
MSM-03 ゴッグ



地上	−	コスト	200(100)
耐久値	640	シールド	なし
射撃	メガ粒子砲		2
格闘	クロー		−
サブ	魚雷		12

解説 通常移動は鈍いものの、ステップや水中での空中ダッシュのスピードは合格点。さらに耐久値も高いので埋もれさすにはもったいない。魚雷を有効に使いつつ、メインはやはり格闘だ。特に特殊格闘の威力は大きい。メガ粒子砲は1発ずつの威力は低いので、まとめて命中させよう。

MSM-10 ゾック



地上	−	コスト	200(100)
耐久値	600	シールド	なし
射撃	メガ粒子砲(遠)		8
格闘	クロー		−
サブ	頭部メガ粒子砲(遠)		1

解説 動きは鈍いが、遠距離攻撃を主体として戦えばこれほど恐い機体はないだろう。相手と距離をおき、サイドにステップで動きながら当たり判定の大きいメガ粒子砲を放っていけば、これだけでも効果が表れるはず。耐久値も高くまさに後方支援向きの機体。コストの低さにも注目。

MS-06S シャア専用ザク



地上	宇宙	コスト	195(98)
耐久値	400	シールド	なし
射撃	ザクマシンガン		140
	ザクバズーカ		15
格闘	ヒートホーク		−
サブ	クラッカー		2

解説 ザクに比べて耐久値が低くコストも高いが、高い機動性能を持つのが特徴。なんといっても回避能力がいいのだ。空中ダッシュ格闘が攻撃にも回避にも使えるので便利。

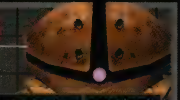
MS-14 ゲルググ



地上	宇宙	コスト	300(150)
耐久値	500	シールド	あり
射撃	ビームライフル		10
格闘	ビームナギナタ		−
サブ	ナギナタ回転		−

解説 ジオン軍のなかで、もっともガンダムに近い戦闘能力を持つ機体。耐久値も高く、ビームライフル装備といった強みを武器にどんどん攻め込んでいくといい。ナギナタ回転は、押しっぱなしで約3秒間回転し、正面からの敵の攻撃を防ぐことが可能。ただし、側面のスキはかなり大きい。

MSM-04 アッガイ



地上	−	コスト	170(85)
耐久値	440	シールド	なし
射撃	頭部バルカン砲		24
格闘	クロー		−
サブ	ロケット砲		10

解説 ステップ特殊格闘はクローを伸ばしながら、相手の足元をねらって攻撃する使える攻撃。また通常時の格闘でもクローが伸びるので、間合いはかなり稼げるはずだ。射撃系の武器に不安があるぶん、これら格闘に頼ることになるだろう。頭部バルカンは相手をよろけさせることが可能。

MSN-02 ジオング



−	宇宙	コスト	375(190)
耐久値	520	シールド	なし
射撃	腕部ビーム砲		30(※)
格闘	頭部ビーム砲		1
サブ	オールレンジ攻撃		30(※)

解説 ジオングの戦い方のメインは遠距離戦闘。サイコミュを切り離し、敵から直接見えない位置から攻撃するのが理想。サイコミュを切り離す際、方向キーを入力すれば相手のどの方向から攻撃させるか決められる。また、ロックオンしていなければ切り離すだけ。※射撃とサブの弾数は共有。

●表内、コストにある（）内の数値はCPUが使用した場合のデータになります。また、各武器名称に（遠）がついているものは、遠距離砲撃モードが可能なものです。

ドリマガGDX GUIDE⑤ ～ミッションモード～

ミッションを成功させるためのポイント攻略

PS2オリジナルの要素を盛り込んだミッションモード。プレイヤーはまず、連邦軍とジオン軍のどちらかを選択し、独立部隊として各地を転戦しミッションをこなしていくことになる。序盤では、連邦の場合は新型機のテストなどが多く、ジオンの場合はそれらのデータを収集するなどシチュエーションにも違いがある。ミッション数も両軍合わせて200以上あり、一度のプレイではすべてを遊ぶことができないだけに、しばらくはこのモードだけでも退屈はしないだろう。それでは、両軍のミッションの序盤を攻略していこう。



ミッションが発生しているポイントは黄色く点灯。ミッションの内容を確認しにいこう!!

CHECK!! 最初は弱い機体

どちらの軍でも、最初から強い機体に搭乗できるわけではない。ミッションをクリアしていくと、段階を踏んで強い機体が手に入るようなっているのだ。


連邦は陸戦型GM、ジオンは旧型ザクでスタート。

攻略POINT 僚機はムリに出撃させることなし！

ミッションによっては僚機を出撃させられるのだが、自分の機体を傷つけられたくなかったり、腕に自信があればムリに出撃させることはない。単独でも、ミッション内容をこなせばクリアと認められる。初心者は普通に出撃しよう。



機体選択画面で自機を選択したら、僚機を選ばずにスタート。単独で出撃となる。

攻略POINT ソフトリセットを利用しよう！

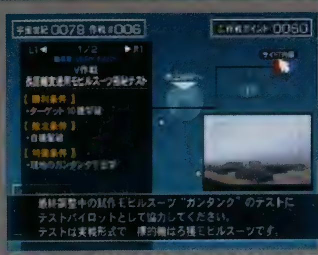
ミッションのなかには、失敗すると消滅してしまうものもある。それを防ぐために、失敗時にソフトリセット（セレクト＋スタート）をしよう。作戦放棄でもいいが、無傷でも機体にダメージが与えられてしまうのだ。



ソフトリセットを有効に使うためにも、こまめにセーブをすることをおすすめする。

攻略POINT 同じ場所に同時にミッション発生も！

連邦側の序盤に見られるのだが、同じ場所に同時にミッションが発生する場合がある。どちらかを選ぶと、もう一方は消えてしまうので、知らずに消えていることもありうるのだ。絶対にそれだけは避けるように。



ミッション内容の確認時に、L1とR1の表示が出たら別のミッションも発生している!!

E.F.S.F. 連邦軍ミッション

連邦軍のミッション内容は、ジオン側のものと比べると、序盤に関していえば初心者でも簡単なものばかりだ。つまることなく、サクサクと先に進めるだろう。テストも多いので多くの機体に乗れるぞ。


地上では主に陸戦型GMに乗って出撃する。メインの武器はマシンガンとなる。

序盤で搭乗できるMS

	MS	耐久値	初期装備
演習・テスト	陸戦型GM（M−1）	440	100mmマシンガン（70）
演習・テスト	ガンキャノン（M−6）	560	ビームライフル（4）、ガンキャノン砲（6）
演習・テスト	ガンタンク（M−7）	640	キャノン砲（6）、ポップミサイル（90）
演習・テスト	ガンダム（M−11）	520	ハイパーバズーカ（30）、頭部バルカン（50）
演習・テスト	GM（M−12）	400	ビームスプレーガン（12）、頭部バルカン（50）
演習・テスト	ボール（M−13）	350	キャノン砲（100）
入手機体	陸戦型GM×2	420	100mmマシンガン（60）
入手機体	陸戦型GM★	440	100mmマシンガン（70）
入手機体	陸戦型GM★★	460	100mmマシンガン（80）
入手機体	ボール	350	キャノン砲（100）

いきなりガンダムに搭乗!?
序盤からいきなりガンダムに乗るチャンスがやってくる。ハイパーバズーカを装備した状態で、テストを行うのだ。無傷で帰ってこよう。

①実戦演習		VERY EASY
勝利条件	ターゲット10機撃破	ステージ
敗北条件	自機撃破	ジャブロー地上
特殊条件	現地の陸戦型GMで出撃	

旧型ザクを10機相手に戦う。1機ずつ現れ、ほとんどまともな攻撃をしてこないので楽勝だろう。


しだいに攻撃をしてくるが激しくはない。

②敵部隊を撃破せよ		EASY
勝利条件	敵戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	作戦時間オーバー、自機撃破	ニューヤーク
特殊条件	僚機出撃可能	

ザクや旧型ザクなどが出現。僚機を出さなくてもマシンガンだけで倒せる。ムダな傷はつけるな!!


まだこのあたりのミッションは楽だろう。

ZEON ジオン軍ミッション

ジオン軍のミッションは、アムロの乗るガンダムとの戦闘が多く、当然のごとく難易度も高めになっている。その代わり、連邦よりも入手できる機種や武器が多いのでやりがいはある。中級者以上向け。

序盤で搭乗できるMS

	MS	耐久値	初期装備
演習・テスト	旧型ザク（M−1）	420	ザクマシンガン（180）、クラッカー（2）
演習・テスト	グフ（M−5）	500	5連装マシンガン（60）
入手機体	旧型ザク×2	400	ザクマシンガン（160）、クラッカー（2）
入手機体	旧型ザク★	420	ザクマシンガン（180）、クラッカー（2）
入手機体	ザク	440	ザクマシンガン（200）、クラッカー（2）
入手機体	グフ★	500	5連装マシンガン（60）

※このほか、旧型ザク用、ザク用のバズーカ入手。

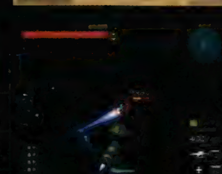
①実戦演習		VERY EASY
勝利条件	ターゲット8機撃破	ステージ
敗北条件	自機撃破	タクラマカン砂漠
特殊条件	現地の旧型ザクで出撃	

最初の1機は無抵抗。しだいに攻撃をしてくるので油断はするな。自分も弱いので確実にしとめよう。


最初だけあって戦闘はかなり簡単だ。

②敵艦隊を攻撃せよ		EASY
勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	衛星軌道1
特殊条件	僚機出撃可能	

サラミス、マゼランが相手。小回りの利かない相手なので、腹側に入ってしまえば楽に倒せる。


間違っても砲台の前には出ないように。

③ガウを撃墜せよ　NORMAL

勝利条件	ガウ撃墜	ステージ
敗北条件	ガウが作戦エリア離脱、自機撃破	太平洋
特殊条件	ー	

ガウはほぼまっすぐエリアを横切るが、また旋回して戻ってくる。最初の段階で1/3はダメージを。



ガウに乗れるがエリア外だと落とされる。

④地上部隊護衛　EASY

勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	61式戦車5台撃破、自機撃破	グレートキャニオン
特殊条件	ー	

無抵抗な61式戦車に敵が攻撃を仕掛ける。できれば、隊列に敵が接触する前に撃破したいところ。



61式戦車は簡単に壊れるので注意。

⑤「V作戦」防衛　EASY

勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	友軍ガンタンク撃破、自機撃破	サイド7
特殊条件	ー	

ガンタンクがやられないように援護するのだが、敵は弱いうえにガンタンクも強いので大丈夫だろう。

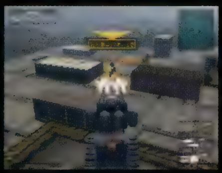


ガンタンクの攻撃を受けないように注意。

⑥「V作戦」長距離支援用モビルスーツ極秘テスト　VERY EASY

勝利条件	ターゲット10機撃破	ステージ
敗北条件	自機撃破	サイド7
特殊条件	現地のガンタンクで出撃	

ガンタンクのテストを実施。動かずに砲台化しているだけでも勝てる。ガンキャノンを選ぶと消える。



キャノン砲だけで勝てるミッションだ。

⑦「V作戦」中距離支援用モビルスーツ極秘テスト　VERY EASY

勝利条件	ターゲット12機撃破	ステージ
敗北条件	自機撃破	サイド7
特殊条件	現地のガンキャノンで出撃	

ガンキャノンのテストで、ビームライフル1発で倒せる敵ばかり。ガンタンクを選ぶと消える。



ライフルとキャノン砲を有効に使おう。

⑧輸送部隊護衛　NORMAL

勝利条件	ミデア6機が作戦エリアを離脱	ステージ
敗北条件	ミデア3機撃墜、自機撃破	ヒマラヤ山脈
特殊条件	ー	

ミデアの離脱ポイントにザクが出現する場合がある。すぐにはやられないが、対処は早くしよう。



敵の出現位置を知るためレーダーに集中。

③敵陸上戦艦待ち伏せ　VERY EASY

勝利条件	ビッグ・トレー撃破	ステージ
敗北条件	ビッグ・トレーが作戦エリア離脱、自機撃破	黒海南岸森林地帯
特殊条件	ー	

とりあえず61式戦車を一掃して、それからビッグ・トレーの相手を。上に乗ってしまえば大丈夫だ。



やはり砲台の前には絶対に立たないこと。

④友軍モビルスーツ救出　HARD

勝利条件	友軍ザクが作戦エリアを離脱	ステージ
敗北条件	友軍ザク撃破、自機撃破	サイド7
特殊条件	僚機出撃可能	

なかなか手ごわいガンキャノンとガンタンクが相手だが、作戦時間が短いので苦戦はしないはず。



ザクが逃げるのを援護するように。

⑤地上戦用モビルスーツテスト　VERY EASY

勝利条件	ターゲット10機撃破	ステージ
敗北条件	自機撃破	オデッサ
特殊条件	現地のグフで出撃	

ターゲットはヒートロッド1撃で倒せる。マシンガンが相手だと、つまらない傷を負いがちなので注意。



マシンガン相手に無傷は難しいところ。

⑥V作戦偵察　HARD

勝利条件	作戦時間終了	ステージ
敗北条件	自機撃破	サイド7
特殊条件	ー	

残り30秒になるとガンダムが起動。それまでに、味方を犠牲にしてもできるだけ離れるようにしたい。



迫りくるガンダムには恐怖を覚える。

⑨基地哨戒任務　NORMAL

勝利条件	作戦時間終了	ステージ
敗北条件	自機撃破	ベルファスト
特殊条件	僚機出撃可能	

ひたすらザクと旧型ザクを相手に戦う。そんなにすごい動きをしてくるわけではないので安心を。



僚機を出せばさらに戦闘は楽なものに。

⑩輸送部隊護衛　EASY

勝利条件	ミデア5機が作戦エリアを離脱	ステージ
敗北条件	ミデア5機撃墜、自機撃破	グレートキャニオン
特殊条件	ー	

起伏の激しい地形なので、敵の出現場所までいくのに苦労する。レーダーに集中して迅速に行動せよ!!



ミデアの空路を見て付近で待機しよう。

⑪「V作戦」汎用モビルスーツ極秘テスト　VERY EASY

勝利条件	ターゲット18機撃破	ステージ
敗北条件	自機撃破	サイド7
特殊条件	現地のガンダムで出撃	

ついにガンダムに搭乗。敵の数よりもバズーカの弾数のほうが多いので、ここは無傷で帰還したい。



さすがはガンダム。性能が段違いだ。

⑫量産型モビルスーツのテスト　VERY EASY

勝利条件	ターゲット12機撃破	ステージ
敗北条件	自機撃破	ルナツー
特殊条件	現地のGMで出現	

ビームスプレーガンの威力が弱いので、旧型ザクといえ1撃では倒せないことも。油断は禁物だ。



GMのテスト。機体の弱点が感じられる。

⑬支援兵器の実戦テスト　EASY

勝利条件	敵戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	ルナツー
特殊条件	現地のボールで出撃	

味方機がつく実戦テスト。陸地のあるステージはボールにとって不利なので味方を使っていこう。



メインの攻撃は味方に任せると楽だぞ。

⑭友軍新鋭戦艦の護衛　NORMAL

勝利条件	ホワイトベースが作戦エリアを離脱	ステージ
敗北条件	ホワイトベース撃沈、自機撃破	ルナツー
特殊条件	僚機出撃可能	

かなり長い時間戦うため、ホワイトベースの心配よりも自機撃破を気をつけたほうがいい。



ホワイトベースは知ってのとおり頑丈。

⑦敵部隊を撃破せよ　NORMAL

勝利条件	敵軍戦力ゼロ	ステージ
敗北条件	自機撃破	ベルファスト
特殊条件	僚機出撃可能	

ここで出現する陸戦型GMは弱いが、後半に出る陸戦型ガンダムには注意。180mmキャノンを装備。



陸戦型ガンダムの正面に入らないように。

⑧巡洋艦防衛　HARD

勝利条件	作戦時間終了	ステージ
敗北条件	シャア専用ムサイ撃沈、自機撃破	ルナツー
特殊条件	ー	

ガンタンクはある程度のダメージを与えれば離脱。そのあとのガンダムは放っておいたほうが無難!?



アムロの乗るガンダムはやっぱり強い!!

CAUTION!!
連邦のMSはやっぱりバケモノだった!!

アムロが操縦するガンダムと戦う回数は、今回の紹介範囲だと2回。まともに戦っても倒せないので、タイムアップまで遠距離から様子をうかがうのが正解。それでも、すごい勢いで迫ってくるのだが……。



アムロのガンダムは、とりあえず今の段階では倒す手段はない。時間がくればミッションは終了するのでおとなしく。捕まったら最後だ!!

●各ミッションにあてられている番号は「ドリマガ」で便宜上つけたものです。このとおりに進まなくても問題ありません。

おおつきべるのの

DIGITAL デジログチャンネル ANALOG CHANNEL



第20回のお題

大乱闘スマッシュブラザーズDX
（ゲームキューブ）




ウズ&マキちゃん 正月は温泉で過ごす予定（以下次号？）。キューブとドキャのどっちを持って行くか考え中。


久留里さん 根っからのセガ好きだが総合誌になってちょっとイキイキしている。実は面白いゲームならなんでも好きらしい。

おおつきべるののホームページ
http://www.people.or.jp/~lilyring/

OHTSUKI BERUNO'S DIGILOG CHANNEL

読者投稿コーナー ドリマガ人（ジン）



そろそろ例のシーズンですね。なにって？　受験シーズンに決まってんダロ!!

去年のイブは副編集長とかと男４人で豪華ディナーを食べたネズでした。

●え？　クリスマスイブ？　その日はただの振替休日さ!!

（新潟県／七色ポチ猫）

――のっけから深刻にカッコイイひと言。世間がラブラブなムードに包まれる例の日を「振替休日」呼ばわりとは!!　ハガキの裏面に描いてあった、伊達臣人のイラストがポチ猫さんの本物ぶりを象徴しています。関東豪学連総長に任命。ドリネズは１人のクリスマスを応援しマス。

●いきなり一句。「クリスマス　今年もひとり　ゲーム漬け……」。あ、でもネットにつなげばひとりじゃない？

（沖縄県／ぴーたん）

――ここにもキリスト教によって産み落とされた迷い子が。しかぁ～し、電脳世代の僕らは、ネットで心とかもつながるのです。ただし、国際電話とかQ2とかにはつながらないように注意されたし。やばいサンタさんが来るゾ。あと、24日って、ただの振替休日らしいよ？　知ってた？

●近くのコンビニの『ドリマガ』入荷数が２冊に。オイラ以外に１人増えた？

（奈良県／DEB）

――よい傾向です。編集部のお膝元である赤坂の書店には１冊しか入ってなかったのに……。コンビニに張り込んで、もう１冊の購入者とお近づきになりましょう（不審者に間違われないように、イサゴマンマスクを付けて話しかけると吉☆）。

●本屋に『ドリマガ』を買いに行くと、絶対、誰かが立ち読みしてます。「それ買うから」って持っていくのも嫌だし……（しかもたいてい大人なんです……）。

（愛知県／calm）

――よし、それではこの号だけの特効薬を処方してあげましょう。今立ち読みをしているキミィ!!　振り返って、人が待ってるか確認!!　誰もいなかったら、続行してよし!!　買ってくれたら、なおよし!!　By『ドリマガ』の犬のネズミ（どっちやねん）。

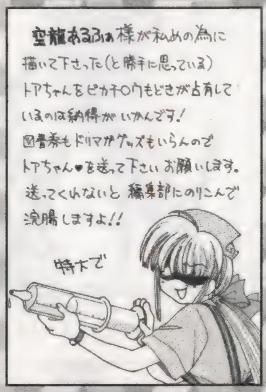
●買ってきたばかりの『ドリマガ』をトイレに持ち込んで読みふける兄を、しかってやってくださいドリネズさん。

（東京都／夏目リョウ）

――心得た。お兄さん、ドリマガをう○こしながら読んじゃダメなり☆。

■太刀華さんゴメン、手遅れ

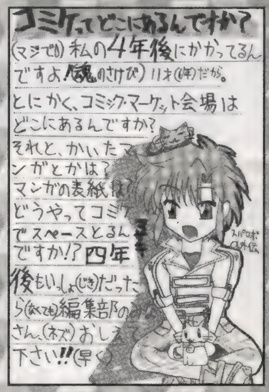
千葉県／太刀華



そんなのをお見舞いされたら嫁にいけないので勘弁。グッズで我慢してくり。

■ネズもコミケは未経験だからな～

埼玉県／伊藤理恵



たぶん、晴海とかビッグサイトとか。ニュースページに載ると思うよ。

●読者コーナー名「ドリマガ人」がマガジン（Magazine）とかけていることに今ごろ気づきました。遅すぎですか？

（奈良県／うろつきマクド）

――遅すぎです。どのくらい遅いかというと、ドリネズのげんこ……というのは、マジでシャレにならないのでやめて、ゲームネタで言うと「ソニックアドベンチャー」のビッグの歩く速度並みに遅いのだ。

●炭疽菌テロせいで、編集部にまとめ送りしてくる封筒を開封する時は、結構ドキドキしませんか？

（神奈川県／FreeFly夢鏡）

――同ネタ多数。編集部のシステムを書くと、封書開封担当がいて、その人がコーナーごとに郵便物を仕分けてくれるのだよ。ちなみに、つい先日は、安全のため中が確認できるように、箱に窓をつけた郵便物なんかも来ています（逆にびびる）。まあ、ドリネズは毎日ビタミンCを服用しているので、大丈夫と信じます。

ドリマガおすすめ映画 CINEMERS

いよいよ2001年もあとわずかってことで、正月公開の新作をピックアップ！　どれも秀逸な作品だ。

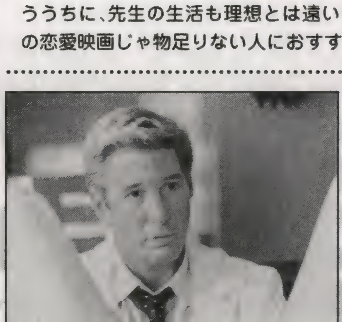
人気映画ランキング

今週	先週	タイトル
1	1	冷静と情熱のあいだ
2	2	千と千尋の神隠し
3	3	ムーラン・ルージュ
4	5	かあちゃん
5	—	ポワゾン
6	4	ソード・フィッシュ
7	6	陰陽師
8	7	スウィート・ノベンバー
9	9	赤い橋の下のぬるい水
10	—	裏切り者

2001/11/24～11/30　渋谷・新宿・銀座・池袋・上野5地区代表館集計（興行通信社調べ）

Dr.Tと女たち

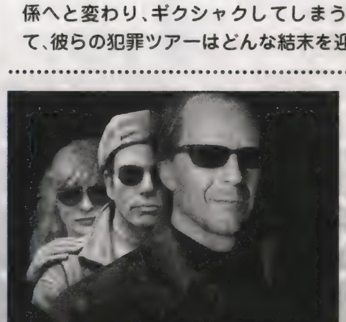
皮肉のセンスが超一流で、憎まれつつも愛される監督・アルトマンの最新作は、なんとラヴコメ!?　しかも主役はセクシー男優No.1のリチャード・ギアという面白そうな組み合わせだ。彼が演じる産婦人科のトラヴィス先生は、家族も患者もみんな女性。彼女たちを助けるのは自分の使命とばかりに頑張っている。でも、うらやましそうな環境も楽じゃない。彼女たちのトラブルに巻き込まれ、素敵な相手と出会ううちに、先生の生活も理想とは遠いものに……並の恋愛映画じゃ物足りない人におすすめの１作だ。



●監督／ロバート・アルトマン●出演／リチャード・ギア、ヘレン・ハント、ケイト・ハドソン●12月29日より、日比谷スカラ座2にて公開

バンディッツ

ヒューマンドラマの名匠バリーが正月にたたきこむ、スタイリッシュで楽しい犯罪映画。全米にその名を知られた犯罪ヒーロー“バンディッツ”は、タフ＆短気担当のジョーとクール＆神経質を担当するテリーの２人組。「誰も傷つけず、殺さず、鮮やかに」を信条に強盗旅行を続けるプロ中のプロだ。でも、日常生活に退屈している主婦ケイト（配役最高！）と出会ったのが運のつき。名コンビはいきなり三角関係へと変わり、ギクシャクしてしまうのだ。果たして、彼らの犯罪ツアーはどんな結末を迎えるのか？



●監督／バリー・レビンソン●出演／B・ウィリス、B・B・ソーントン、C・ブランシェット●12月29日より、全国松竹・東急系にて公開

ドリマ画人



男同士!!だから「Rez」

埼玉県／おくは乱舞



男の汗というより、もはや男の汁状態。CMのインパクトも消し飛ぶ破壊力抜群の作品だ。

埼玉県／悠南海乙



張りのある筋肉が美しいサラだね。悩殺ポーズとはまた違う肢体の見せ方もうまい。

徳島県／空龍あるふぁ



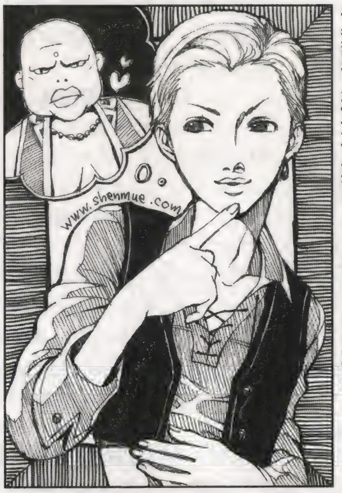
愛らしい作品っていうのは言葉じゃ語れないよね。にじみ出るっていうか、ソレだ。

神奈川県／呑む剣



気をつけないと見落としそうな部分まで細密、それでいて大胆な描写。深みがあっていいゾ。

千葉県／松本甘栗@ムーキャス団員#013



この美貌だったら男でもイイ? そんな疑問に世論も真っ二つになってしまいそうな感じだね。

兵庫県／かおり



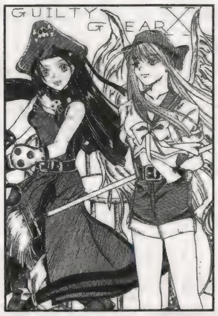
暴れン坊巫女こよりを。そんなオチャメな称号がピッタリ。

東京都／NARUM



冷徹な瞳でこちらを見据える綾。中へひき込まれそうだ。

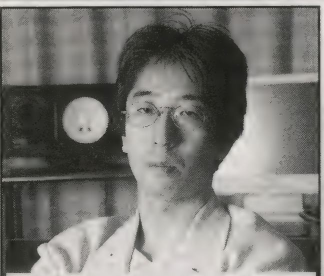
北海道／PLUS



絵になるとはまさにこのコト。メイもディズィーも素敵。

岩垂徳行ワールド 「ドリみゅ〜♪」

日々、他愛もないことで盛り上がっている日本のマスコミ。ダレそれがひっついた、離れたなんてどうでもいいことだが、人と人が殺し合っていることに比べたら全然いい。イスラエルの付近でいまだに続くテロ。それを支援する(あるいは攻撃する)諸国。こんな殺し合いをしているのは人間だけです。もういい加減やめましょう……。



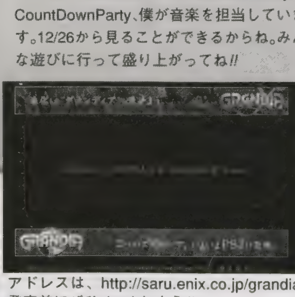
Profile
長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後本格的にゲームミュージックの作曲をはじめ「グランディア」「ルナ」「ラングリッサー」なども手がける。ゲーム音楽以外にも、舞台や東京ディズニーランドなどの楽曲を広く手がけている。

あなたはもう見たでしょうか? 来年1月発売予定「グランディアX(エクストリーム)」の映像(音声付き)をネット上で見ることができるんです。僕もチェックしましたが、音楽もちゃんと新作用のそれでした。こうやってゲーム発売前にその音楽を聴くことができるってのはすごいことですよね。雑誌ではとてもできないこと! 音楽はとってもインターネットの恩恵を受けています。

もう10年以上前から僕はインターネットでの音楽データの受け渡しをやっています。初期の頃は相手の家に直接モデムを使ってデータを送っていました。まだモデムスピードも1200〜2400bpsの頃。1Mbのデータを送るのに40分以上かかり、車で直接持っていったほうが早いかもしれない……という有様でした。インターネットという言葉がなかった時代ですからね。おそろしや……。今では、曲のプレゼンなどはMP3で圧縮した曲データをポンと送るだけ。国内だけでなく海外もそれでOKですからね。光ファイバーが普及したら音色ごとのデータ通信が当たり前になってきていますし、圧縮しなくても短時間で送ることも可能ですしね。

そうだ! その前にテレビ電話を導入して、打ち合わせも家でできるようにしてしまおう。ん! モバイルのテレビ電話だったらどこにいても大丈夫だ。携帯電話がテレビ電話になればラクチンだ。でも、そうなるとますます人と直接会わなくなるなぁ。最近メールでしか話していない人が増えているからなぁ……。いっそのこと携帯電話で作曲できないだろうか? うーん、これは表示画面が小さすぎるからやっぱり面倒だろうなぁ。携帯電話とMIDIの融合かぁ。しかし、それよりも今は折りたたみ鍵盤のキーボード(あ、音楽の話です)が欲しい! 軽くて薄くてコンパクトで丈夫なやつ。ちゃんとベロシティ(音の強弱ね)にも対応していて、簡易的に音も出るやつがいいですね。A4サイズくらいに小さくなって、広げれば61鍵くらいあって、重さは3kgくらいで……リボンコントローラーによるベンドも付ければ完璧だね。もちろんACアダプタ使用で、このアダプタのところにMIDIも付いている!! ……どこかのメーカーで開発してくれないかしら?

さて、今年もあと少し。今年もDisneyのCountDownParty、僕が音楽を担当しています。12/26から見ることができるからね。みんな遊びに行って盛り上がってね!!



「トゥルーラブストーリー3」のボーカルコレクションが発売されました。作詞:ドンマッコウ、作編曲:岩垂徳行による抱腹絶倒・涙チョチョ切れ(死語)の楽曲は聴き応え十分!! お近くのCD屋さんでお求めください。型番はSCDC-00135(¥3150税込み)サイトロンレーベルより好評発売中!!



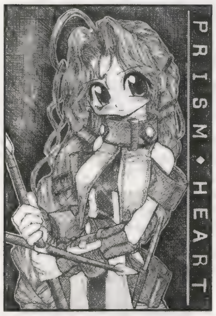
僕のホームページ「岩垂徳行ワールド かもんえぶりばでぇ」に遊びに来てください。i-modeにも対応しました。オリジナルCD販売など最新情報も満載です。アドレスは、http//:www.jah.ne.jp/~naekichi/iwadare/です。メールも待っていますのでお気軽に。

アドレスは、http://saru.enix.co.jp/grandia/ 発売前にぜひcheckしよう!!



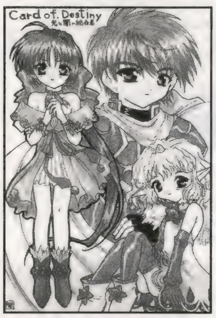
北海道／りんどう

優雅でもあり、温かくもあり。そんな巴里での生活ナリ。



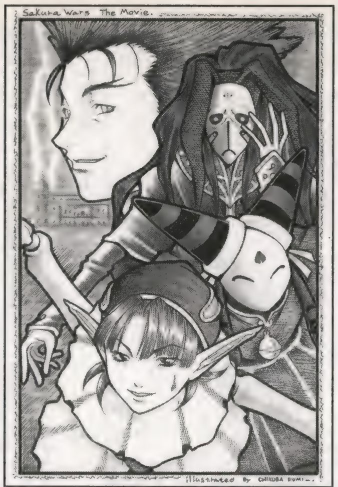
福岡県／房之助

もの悲しい表情と重いタッチが、イイ雰囲気を醸し出す。



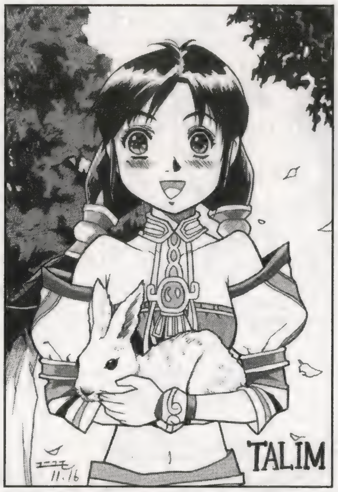
青森県／琴似

オーソドックスな構成だけど、ひき付けられる作品だゾ。



宮城県／ちくばふみ

サクラ大戦活動写真とは目のつけどころがナカナカ。この作品自体のすごさは語るにおよばず。



神奈川県／ユニユニモレ

澄んだ大粒の瞳がキラキラしていて綺麗なタリム。それにウサギもうまそうだな……ゴクリ。



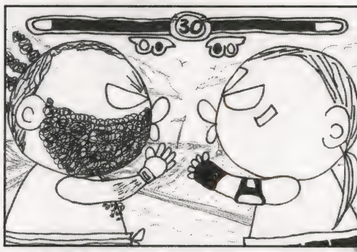
宮崎県／777

ネズは安易に萌えという言葉を発しないので有名なのだが、この絵には素直に萌えたね。萌え尽きた。



大阪府／慶悠

なんともいえない重みを感じる。立体感のようなものとは違う、浮き上がるといった感じがすごいんだ。



茨城県／チエ

どこか憎めなくかわいいウルフvsジェフリーの対決。こういった感じの作品もネズ大好き、まっしぐら。



北海道／画竜点睛!!

斜陽に輝くタリムの肌艶が健康的でイイ。清々しったらありゃしないよ、まったく。



今週のオススメ本の紹介 攻略本から小説までチェック！ BOOK ME!

今週のセレクトは、日常のことを面白く読ませてくれる本たち。エッセイ、小説、対談(?)の3冊！

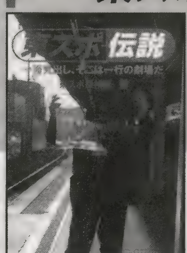
評伝 超絶プラモ道2



○はぬま　あん：著
○スタジオハード
○竹書房
○246P
○A5判
○223P
○2,300円

バッタ作品から傑作まで、数々のオリジナル・プラモを紹介した「超絶プラモ道」の続編登場！　今回は、「創造のプラモデル」アオシマを総特集。イデオンなどのアニメ原作物を好きなように合体・変形させる超絶ギミックのほか、スケールモデルの意外に(?)真面目な面も紹介。アオシマ社員や伝説の漫画家・今道英治先生へのインタビューも掲載している。前著ほどの悪ノリはないけれど、"決定版"ともいえる気合いがこめられた1冊だ。

評伝 東スポ伝説



○東スポ探検隊：編
○扶桑社
○B6変形
○206P
○1,445円

知っている人は笑いのネタ、知らない人は一度は騙されるという、あのスポーツ新聞の研究本だ。東スポとは「東京スポーツ」の略。「マイケル・ジャクソン発狂」「人面魚、重体」などの衝撃的、かつフィクションな見出しで二百万部を売るスポーツ紙だ。この本では、伝説的な見出しや連載の紹介はもちろん、それを生み出す整理部への取材も強行。新聞なのに"報道"より"創作"が大切な東スポの魅力を、イヤというほど教えてくれるぞ。

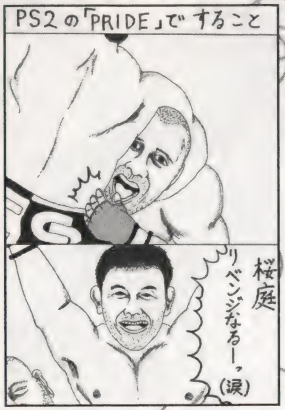
RANKING

今回	タイトル	価格	販売元
1	真・三國無双2 コンプリートガイド 下<PS2>	¥1,575	コーエー
2	とらいあんぐるハート3 忍・ノエル編<ノベル>	¥850	ケイエスエス
3	行殺 新選組 公式ビジュアルファンブック<PC>	¥2,940	[illegible]
4	Vジャンプブックス ドラゴンクエストIV<PS>	¥1,000	集英社
5	ブレイド・オブ・アルカナ The 2nd Edition<TRPG>	¥4,200	エンターブレイン
6	RUNE公式 野々原幹アートワークス<画集>	¥2,310	イーグルパブリシング
7	綾波育成計画指導要綱<PC>	¥2,940	エンターブレイン
8	TO HEART コミックアンソロジーVOL.3<コミック>	¥870	スタジオDNA
9	こみっくパーティー コミックアンソロジーVOL.7<コミック>	¥890	スタジオDNA
10	真・三國無双2 コンプリートガイド 上<PS2>	¥1,575	コーエー

(略称の読み方：<PS>=プレイステーション、<DC>=ドリームキャスト、<GB>=ゲームボーイ、<PC>=パソコン、<PS2>=プレイステーション2、<AC>=アーケード、2001/10/1～10/17書泉ブックタワー調べ

ドリマンガ

■サクラ咲く



岡山県／福珍

「咲かぬなら、咲かせてみよう」ですか。1コマ目のシウバが妙にうれしそうなのと、2コマ目のサクがたけしっぽくて○。

■嫌がらせ秀英さん



千葉県／太刀華

ルーチンワークは、何も考えないのが極意だからね。横須賀の狂犬・芭月クンには、まさに天職と言えよう!!

■史上最低の下品フランス人だね



三重県／忍火満太郎

ポールがポルナレフリスペクトなのは業界の常識（嘘）なんだけど、ついにスタンドまでも登場。鎧を脱ぐと速くなるぞ。

■サイコ野郎からの誘い



鹿児島県／もやしん

このあと、サイコパワー抹殺を題目に掲げる女占い師（変な髪型）が登場。そりゃあもう大変なことになりマッシブ。

■ビンタ人（会場戦慄の猪木ギャグ）ですか



神奈川県／ユニユニモレ

最近いろいろと物議を醸し出しているアントン。この人を見るとジャイアンとかがかわいく見えるから偉大。でも無理。

■クツの踵は名前を書く場所です



福島県／ハリウッド百裂拳

「ジャイアンとスネ夫」を1文字間違えるだけで、のび家崩壊の危機が発生。脱力系のドラちゃんの対応や如何に。

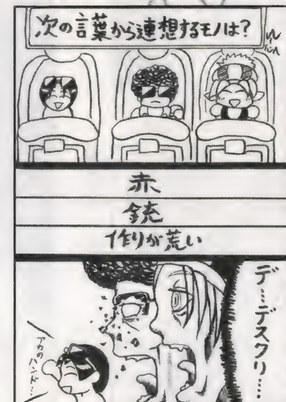
■スタバとかで試してみそ



千葉県／KABU

茶碗陣イベントが発生すると、2時間も経過するからね。茶碗はマメに片づけてもらわないと危険、ということ。

■ライフライン使っとけ



静岡県／渡辺つばさ

オーディエンスを使った場合でも、デス様が当確。てゆうかこの3つからアレを連想しない奴はセガファンじゃな～い。

葉山宏治の兄貴 ハングリーでギャラクシー 第八回

『キビシー!!でも頑張ろうぜ!!』

この『ハングリーでギャラクシー』も、これが今年最後となる。みなさんもこの1年、いろいろあったと思うけど、長かったろうか、それとも短かったろうか？ よい年だった人もいれば、サイテーだった人もいるだろう。俺の場合、今年はワケのわからない年だった。それというのも、去年から今年の4月にかけてサイアクだったからだ。血の滲むほど働いたのに社会のカラクリで、1年半もの間収入ゼロという理不尽な状況に追い込まれてしまった（ここまでしか言えない）。俺は決して、事業に失敗したとか、株だ競馬だパチンコだとかで負けたワケではない。もちろん悪いことをしてケーサツに捕まって、保釈金を払ったワケでもない。でも1年半も無収入なら貯金はどんどんなくなる。今だからこそ言えるが、この『ハングリーでギャラクシー』の連載が始まった頃は本当にハングリーだった。そんなこともあって今年の5月ごろ、俺は「音楽を作る気力も失った。俺はもうダメだ」とマジでそう思うほどに追い込まれていた。しかし、人間とは不思議なものだ。一度、ドン底を見ると、それまで大変だと思っていたことが、たやすいことに思えてくる。考え方ひとつ。「あの頃を考えたら、何でもできる」と、夏ごろからとあるゲームの仕事に没頭し、現在は2タイトルのビッグゲームの音楽を作っている。もう、それこそ、何十曲と作らなきゃいけない。メーカ側は「あの葉山が作るのだから」と、たいそう期待してくれるので、大変だが一生懸命作る。年間150曲～200曲作る勢いだ。その頑張りの結果、今年の前半までに失った貯金はだいたい回収できた。今まで1年の中でこれだけ浮き沈みの激しい年はなかったよ。来年はこの調子で穏やかに進んでほしいものだ。『ドリマガ』でも大々的に取り上げられるだろうビッグタイトルのゲーム2本のリリースも控えているし、アルバムやライブなど、個人的な活動も頑張るので、まずは期待大というところだ。

今回は自分のことばかり書いて恐縮だったが、今年の俺の境遇があまりに世相にマッチしていたので、自ら題材となった。頑張れば光明が見えて来るあたりに、みなさんの人生にも、なにがしかの希望としていただけたなら、幸いであります。

それでは、よいお年を!!



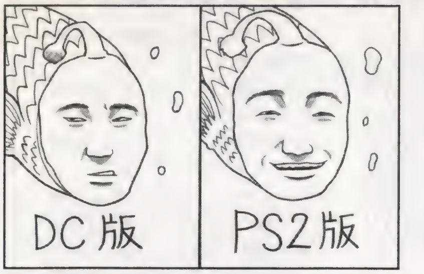
葉山宏治（はやまこうじ）

代表作の「超兄貴」（メサイア／PC-Engineほか）から"兄貴"という愛称で呼ばれる、ゲーム業界生え抜きの実践派ミュージシャン。一部に絶大な人気を誇り、熱狂的なライブは定評がある。どこの企業にも所属しない超フリーの特権を生かし、さまざまなゲームやCD制作に参加。意欲的に活動中。

葉山宏治ホームページ http://www6.airnet.ne.jp/~aniki01/

真ドリマガ解放区宣言!!

よかったねシーマン!!



神奈川県／ユニユニモレ

「PS2に行きたい」発言から2年。念願叶い、不満顔の人面魚も今ではすっかりゴキゲンですネ。ドリマガ編集部でもPS2を購入した人が増えたとか、増えないとか。

スリムなネズだね



福岡県／ラルフ大佐

抵抗を続けるセガ鷹派の人々。PSをプロデュースセガは無理があるんじゃないの? 時代の潮流に迎合しようぜ!!

「シェンムー」は最高のゲームです



東京都／二歩

FREEはフル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメントの略。どちらにしても、意味はわかりませんが。

個人的には大好きな絵デス



宮城県／愚劣夫22

ロリ☆コーナー宛てだったけど、間違えて解放区に載せちゃった。テヘ(確信犯)。

トロキューだっけ?



愛知県／NRF

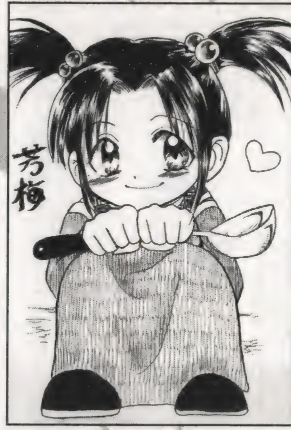
平日半額を謳うが、半額の日のほうが多いので、要は休日倍額。気まずい真実。

前コーナーが"開放"だったことに気付く。覆水盆に返らず……

ロリ☆コーナー

カワユイイラスト増殖中!! でも季節ネタとかが少な目。ねらいどころですぞ。

この娘の気持ちに応えられるか?



青森県／弁当

根無し草のうえにギャンブル狂いの涼クンを待つ芳梅。時間だけには正確だからご飯の時間には帰ってくるけどね。

かわいいにょ



北海道／胡蝶蘭

スクール水着、業界(どんな業界かはヒミツ)用語で「スク水」ですな。ちなみにレニは女の子なのでロリというのがネズ見解。

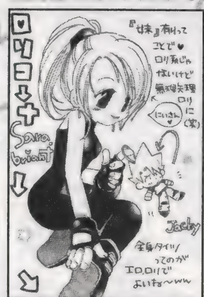
キューヴサイコー!!



富山県／水忽闇

ひと目でお気に入りとのこと。たぶん、袖のあたりとかが、可愛らしさの震源地。

妄想でロリにするのもアリ



徳島県／空龍あるふぁ

実際にはスレンダーなバツキン姉ちゃんなんだケド。ブラコンっぽいのもポイントだな。

母さん雪が降ってます



北海道／画竜点睛!!

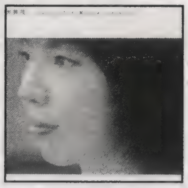
さすがのダークストーカーズも雪の中、あの格好じゃ寒かろう。冬の装いもイイネ!!

CDリリース案内 ドリマガ CD GUIDE

MAXI SINGLE ハピハピ バースディ/愛しい人よ~remember me~
岡本真夜

12.21発売

新しいバースディソングのスタンダード、ここに誕生!



●徳間ジャパン
●1,260円
C/W 「snow field」

出産後の復帰第一弾シングルは「みんなのうた」オンエア曲と韓国映画「リメンバー・ミー」のイメージソングの両A面。初のピアノインスト曲も収録。

ALBUM Home Sweet Home
槇原敬之

発売中

大事なのは"変わっていくこと" "変わらないこと"



●WARNER MUSIC JAPAN
●3,059円
「Happy Birthday Song」「LOTUS IN THE DIRT」「桃」「ファミレス」他、前11曲収録

ハッピーな曲からしっとり系まで、ホームパーティに招かれたような楽しさが詰まったアルバム。愛犬との交流を歌った「君が教えてくれるもの」は秀逸。

ALBUM Humanized
Time FellowShip

発売中

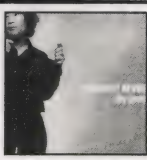


●ポニーキャニオン
●3,150円
「WORLD IS BORN」「Time Is Fellowship」「Wild Flower」「Take Your Mark」

ドラマ「ファイティングガール」の主題歌を収録した待望の1stアルバム。新しいのに懐かしい感覚がイイ。

MAXI SINGLE My Love
Stardust Revue

発売中



●オーマガトキ
●1,200円
C/W 「Deeper Kind Of Love」「Rock&Roll Bible」

スタレビならではの直球バラード。カップリングも絶妙で、オトナの音楽を心ゆくまで楽しめる内容に。

ALBUM 一人前になりたくて
小久保淳平

発売中



●東芝EMI
●3,059円
「あなたに捧げるラブソング」「僕の唄」「泪」「Carey」「恋の唄」「道標」「STEP」他、全10曲収録

ハードなのにメロディアス。エッジの効いたサウンドと等身大の歌詞が聴く者の心を激しく揺さ振る超注目盤。

MAXI SINGLE COCOON
PIERROT

発売中



●UNIVERSAL
●1,260円
C/W 「真っ赤な花」「サルビア」

怖いくらいに美しく幻想的な情景が目の前に広がってくるこの曲は、まさに甘く薫るPIEEROT(ピエロ)的媚薬。

ハギーにおまかせ 担当㊂

第8回 今回のハギーへの質問は「下のイラストを見ての感想は?」です。せっかくなので、同じくカプコン宣伝チームの春麗浦沢嬢にもコメントをいただきました。

正直イラストを見せていただいた時はかなりの勢いでショックでした。理由は……あの時の顔そのまんまだったからです!! 春麗になってからもう6年目になる浦沢としては、宣伝チームで唯一コスプレの洗礼を受けていないハギーに対して常日頃不満を抱いておりました。さすが『ドリマガ』さん……。あの写真を手に取ったときの私は、さまざまな意味で勝ち誇った顔をしていたそうです。と、いうか、今回送っていただいたイラストそのまんまです(笑)。素晴らしいイラストをありがとうございました(笑)。ハギー、まだまだ辱めるよ。(浦沢)

ははは、参った!! もう過去のことは忘れてたのに。またリアルに思い出させてくれたよね、まったく。チームのみんなに笑われるしさ、ただ、浦沢の顔、最高だったて。なーんか、浦沢がコメント張り切って書きすぎたんで、僕が書けない……(下へ続く)。



神奈川県/ユニユニモレ



ハギー あっ、今回で年内最後じゃん!! で、僕がこれだけかい!!! あっ、ち、ちょっと……………来年も期待してて! いい最高のタイトルをみなさんに伝えまっせ!!(ハギー)

質問募集中!!

今回は神奈川県のユニユニモレさんにハギーより何かもらってお送りします(賞品の発送が遅れていてすいません)。次回は1/25発売号で掲載予定です。カプコンのことからプライベートなことまで、ハギーへの質問をイロイロとお待ちしています。

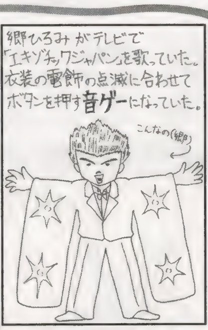
こんな夢(悪夢も可)を見た… Vol.10 担当 爆弾岩

直線と曲がったのとみなさんの好みは?

今回はいい文字ネタが入りましたのでさっそく。「友人が修学旅行で見た夢ですが、夢の中の世界ではきゅうりがないと生きていけないらしく(中略)夢の内容より友人が吐いた寝言が面白いのです『おれのキュウリ取るな!!』ですよ(後略)」(香川県/佐藤嘉)その世界でのキュウリの使い方を訊きたい、小一時間問い詰めてみたい。で、ですね、このネタを見た晩のことですが、「イボイボがない、ない~~」と叫ぶ夢を見たんですがね、手には魚肉ソーセージが握られていました。……ん? ハガキの裏に……「その友人はその後立派なホMになったそうな」って、まさかそのキュウリを使ってその夜……、コワ。それでは一また一。

アナタのユメをボシウチュウ

このコーナーでは、みなさんの夢を募集してます。まったくもって責任の持てない、またシマらないコメント、妄想をお付けしますので、どんどん応募してください。



年末になるとこんな人が続出してきますね。私は、紅白歌合戦を想像しました。顔は郷というよりジャン・リーっぽい!?

夢1 滋賀県/かぁ~くん



『ドリマガ』は他社にはいきませんが、他社のキャラがドリマガキャラになるかも。メガドラ兄さんもそうだったし……。

夢2 岡山県/福珍

月刊ドリマガの輪

「読者とドリマガ編集者の触れ愛」がコンセプトの当コーナー。読者のみなさんからのハガキで編集者たちを奮い立たせてください。右は次回掲載予定のコーナーです。投稿よろしく!

実写版セガガガ

"セガ盛り上げ案""セガ思いで語り"など、とにかくみなさんのセガに対する熱い(もしくはぬるい)メッセージをお待ちしております。(担当:偽☆トミー)

ぴあんのネットゲームでGO!

最近はPCのネットゲームにハマってます。「ウルティマオンライン」に「ディアブロ」「バルダーズゲート」「リネージュ」……、そして「PSO」。1日50時間くらいないと寝る時間もないよぉ。

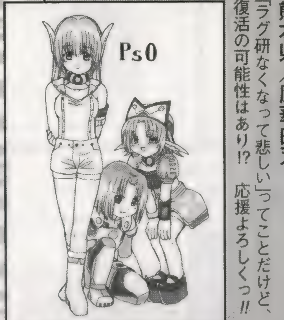
☆「PSO」で知り合った人と仲良くなりました。しかし、親にネットを禁止され、オンラインに接続できなくなって……。そんなとき、現実の友達が「PSO」で遊んでいたので、協力してもらって連絡が取れるように。いまは携帯メールで話をしています。ありがと~。 石川県/画材屋

★顔が見えないネットでも友達ってできる! 今度はオフ会もいいかもね。



静岡県/ゆっち

美形フォースのフォーマー到着! GC版は女性プレイヤー率が上がったりして(笑)。



熊本県/風華白刃

「ラグ研なくなって悲しい」ってことだけど、復活の可能性はあり!? 応援よろしくっ!!

ぴあんのネットゲームでGO! ドリマガ総合誌宣言に合わせて、DC以外のネットゲーム話も募集しま~す。ネットゲームで出会ったイイことやイヤなこと、遊び方の提案などなど投稿待ってます! まだ有名じゃないけど、おもしろいゲーム見つけたよ~なんてのも教えてね。もちろん、イラスト投稿も待ってますよっ!



妹でイキます! あのゲームを探して!

Super J's presents ~Looking for the game of memories~

スーパーJの 先生、妹、お母さん、メイド同時募集中……第20回

クリスマスなんて来なければいいのに……というわけで、スーパーJ、29歳です。さぁ、今回もはりきって、みなさんの「なつゲー(懐かしゲーム)」探しの旅に出かけましょう。「ドットパターンの1つひとつまで思い出せるのに、タイトルは忘れてしまった」なんてゲーム、誰にでもありますよね? でも大丈夫。ディープでコアな読者のみなさんが、アナタの捜索願いをもとに調査してくれますよ!

←左はこれまでに掲載されたハガキへのお返事

緊急投稿【璃梅亜3世】さんに補足して!

前回(2001.11/23号 Vol.13)の【ポケモン・すずき】さんの「ファイナルファイト」の質問に対する【璃梅亜3世】さんの答えに対する補足です。僕もMEGA-CD版を所有しているので【璃梅亜3世】さんの説明でOKだと思っていました。ところが先日スーファミ版をプレイする機会があり、MEGA-CD版よりも難度が高いことがわかったので報告します。おもな違いとしてはコンティニューが「戻され」式でゴリ押しができない、ということ。3パンチ1バック+敵の行動パターンを学習して的確に対処しないと、すぐゲームオーバーです。さらにコンティニュー制限が反復学習のさまたげになります。ちまちまプレイはしんどいよ~。こまかいところでは、ベルガーに対して弓落としが使えない、というのもあります。あきらめてMEGA-CD版買いましょう(笑)。ロレントもちゃんといるしね。

補足者【福島県・南斗オレガ】さん

【南斗オレガ】さん、ていねいな補足ありがとうございます。前回掲載した攻略法は MEGA-CD版用のものだったので【ポケモン・すずき】さんは苦戦されていたかも。がんばってスーファミ版攻略してね!

調査報告【福井県・カウ人】さんの あのゲーム#31「半熟英雄」の攻略法を教えて(2001.9/7号掲載)

ちょうど、そこで(11面)で止めていたのでラッキーでした。
以下、パスワードです。

われらが かんじゅく せいめいたいの
いだいなる はは エッグママの
きゅうでん オヴァリウムよ
われを みちびけ

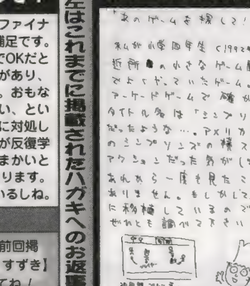
これしかわかりません(ほかに答えあるの?)。ウラワザは、クリアしたファイルだとサウンドセレクトが4曲増えるのと、退却時なら谷を渡ることができる……くらいしかわかりません。

報告者【静岡県・渡辺つばさ】さん

【渡辺つばさ】さんパスワードをありがとう。【カウ人】さん、これでOKですか? あと、これ以外のパスワードを知っている方、います?

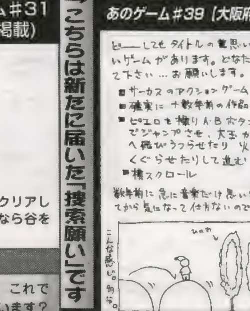
→こちらは新たに届いた「捜索願い」です

あのゲーム#38【千葉県・岩井貴陽】さん


「あのゲームを探して!」
私が小学四年生(1992年)ごろ近所の小さなゲーム屋さんでよくやっていたゲーム。
アーケードゲームで確か
タイトル名は「ミンプソンズ」だったような…。アメリカのアニメのシンプソンズの横スクロールアクションだった気がします。
あれから一度も見たことがありません。もしかして家庭用に移植しているのでしょうか?
ぜひとも調べて下さい。

『C.C.Lemon』でおなじみシンプソンズ。スーパーJは長女・リサ(小2)にぞっこんです。たしかフォックス・インタラクティブ社から……。

あのゲーム#39【大阪府・まさゆみ】さん


ど~してもタイトルの思い出せないゲームがあります。どなたか教えて下さい…お願いします。
■サーカスのアクションゲーム
■確実に十数年前の作品
■ピエロを操りA・Bボタンあたりでジャンプさせ、大玉から大玉へ飛びうつらせたり 火の輪をくぐらせたりして進む
■横スクロール
数年前に急に音楽だけ思い出してしまってから気になって仕方ないのです…

こ、これは、あの超有名ゲームでは? ……ウソです、ごめんなさい、スーパーJには見当もつきません。でも、ひょっとしてアーケードの!

ゲームキャラ無差別にらめっこ

ROUND15 いかがお過ごしですか？



ポケモン・すずき
（長野県）



花好きのオジサン
（北海道）

このコーナーも、少しずつボーダーレスになってましたねえ。判定の難しい対決です。

ROUND16 キモチイイもの



30円
（広島県）



NRF
（愛知県）

……そりゃもう気持ちいいニャ～(うっとり)。トロももっと大きくなったらわかるよ♡

ROUND13 RESULT

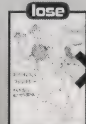
「この手つきは波越徳次郎の指圧マッサージか往年のルーテーズである。よく見ると軍手ですねえ（新潟県・鉛筆小僧）」「ヒリュウさんに一票。神取ルキュさんのネタも嫌いじゃなくてむしろ好きなんだけど、相手が強すぎました。このソニックの脱力度は最強レベルです（茨城県・ぶしゃ）」と、ヒリュウさんの優勢勝ち。ヒリュウさんって、どこまで狙ってんのかわからん恐ろしい人です(笑)。

lose  × win 

神取リキュ　ヒリュウ

ROUND14 RESULT

「平泳ぎの速そうなでじこもいいけど、夕日が背景に合うコクリコにカンドー＆胸を打たれました（神奈川県・うしおとオレ）」をはじめ30円さん有利のなか、次のような見方も。「ぱっと見は30円さんのほうがおもしろかったのですが、NRFさんのほうは、『ファンタジー世界に飛ばされたと思った直後、着ぐるみを剥がされ、そのまま問答無用でオープニングムービーへ』というドラマが感じられたためNRFさんに一票」 その想像力には脱帽です。

lose  × win 

NRF　30円

参加要項

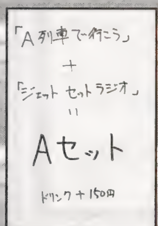
●選手としてエントリー
なんでもアリ。絵のうまいヘタじゃなくって、面白けりゃヨシ！　意外なの待ってます。ただしゲーム製作者の方のネタはダメ☆（締切なし）

●審判として参加
【ドリマガの号数・ROUND・勝利選手・判定の理由】を書いてください。ほかのコーナーあてのハガキの片すみでもOK。今回は12/28締切です。

「街」コンビ ウナ&TETSUの ゲームでフュージョン!!

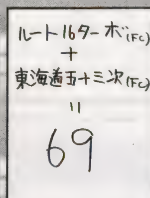
●「燃えろ！　ジャスティス学園」と「ダンジョンズ&ドラゴンズ」で、
燃えろ！　ドラゴンズ
愛知県／ハイエロファント
ウメ■愛知県ならではの作品。って、ホントは「燃えよ！　ドラゴンズ」だったような？

●「エコー・ザ・ドルフィン」と「ルーマニア　#203」で、
エコールマニア
香川県／ZABADAK2
TETSU■最近はすっかりご無沙汰のエコール。真鍋社長、見てますか？　元気デスか？

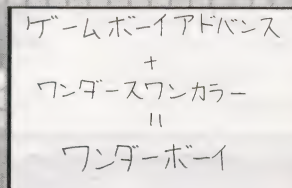


岐阜県／人間椅子
レストランの定食にありそうなフュージョン。Bセット、Cセットもできそうだな。

●「イメージファイト」と「ファミコン探偵倶楽部」で、
イメージ倶楽部
新潟県／鉛筆小僧
ウメ■これはウマイなあ。そういやこの間、渋谷で「綾波始めました」の看板見たよ。



岐阜県／人間椅子
ウメ■おいおい、そこだけ足してどうする？　このぐらいの下ネタなら、まあオッケーってことで。



滋賀県／かぁ～くん
TETSU■ゲームタイトルのフュージョンじゃなくて、ついにハード、も対象に。オチがいいネ。

ネタ募集！　みんなもゲームタイトルをフュージョンさせて遊ぼう！　あんまり複数を混ぜちゃうとワケがわからなくなるから、ほどほどにネ。ハガキネタはライバルが少ないからチャンスだよ！

セゲいち！　まんが道場
“勝ち抜きまんが対決！”と“キャス子風鈴制作委員会”の2本立て。まんが対決で5回連続チャンプになった読者には、このコーナーでの連載を約束！　（担当：ホンゴー）

続・語尾道
「～だニャ」「～だニョ」などなど、巷に氾濫する珍妙な“語尾”について考えてみませんか？　“赤坂のえる”推進委員会への投票もよろしく。　（担当：ま”）

続・次はコレが“来る”！
マスコミに踊らされるのが好きなあなたの身の回りで流行っているもの、流行らせたいものを教えてください。あまりにマイナーなネタはボツ！　（担当：タシ狼）

たいちょう・ハチのなぜなに!? 出張所
「もっとドリマガなぜなに探検隊」のハミダシ情報板。本家「なぜなに」では扱えない小ネタにお答え。本家「なぜなに」ネタもよろしく。（担当：たいちょう＆ハチ）

ドリマガ流!? 投稿ハガキ質問箱（改）
「掲載される投稿ハガキの作り方」教えます。質問内容は投稿の決まりごとからイラストや文字ネタに関する細かい質問までなんでも聞いてね。　（担当：YOH）

♪＝15 スキスキセガカラ

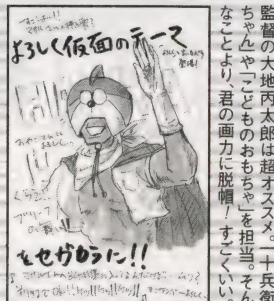
ついに12月。忘年会にクリスマスパーティー、冬コミの季節でもあり、一年で一番カラオケが歌われるシーズンだ。ゲームソング、アニメソングをガンガン歌って不景気を吹っ飛ばそう！　今回もみんなのハガキを大量に紹介していくぞ！

みんな冬コミの準備はできているかな？　コミケの打ち上げにはぜひ、カラオケに行こう。というわけで今回もいってみよう!!

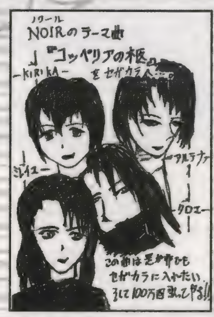
♪♪♪ ピクミンのCF曲、「愛のうた」をぜひ。この曲は歌詞の内容がとても心に残ります。こんな時代だからこそ心に残るのかも……。そして、同時に懐かしい感じがしました。　（富山県／水忽闇）
★★★12／6に東芝EMIよりCDが発売されたゾ。歌っているのは、京都出身の新人・ストロベリー・フラワー。でもカラオケ化の予定はないみたい。CD 3曲目にカラオケ版の曲が入っているので、しばらくはこれで我慢だ！

♪♪♪ 「AIR」の主題歌「鳥の歌」。日本語詩の巧みさとか(MIDI音源のハイパワーさ?)とか抜きにして、ツボに入った。　（福島県／れびらでぃまにむ）
★★★これは『ドリマガ』読者にはおなじみのゲームだね。この主題歌「鳥の歌」はすでにセガカラに入っている。歌番27840で歌えるので、ぜひ熱唱してくれ！

♪♪♪ ドラえもんは、当初日本テレビでオンエアされたそうです。その際のオープニング「ドラえもん」はすごいですわ。演歌か音頭のように、合いの手が「♪やっしょーまかしょ、ホイきたサッサの♪」ですから。　（新潟県／鉛筆小僧）
★★★確か、この「ドラえもん」はモノクロ版だったはず。昭和40年代に始まったんだよね。ちなみに担当はリアルタイムで見ていたし、このOPも歌えるよ。えっ？　歳がばれるって！　ウルサイ!!



島根県／ブラック・スリー
監督の大地丙太郎は超オススメ。「十兵衛ちゃん」や「こどものおもちゃ」を担当。そんなことより、君の画力に脱帽！　すごくいい。



東京都／まさるとしゅんご
「ノワール」は人気高いね。これでこのコーナー2回目の登場だ。テレビ東京系のアニメ。曲を聴くだけで「ノワール」の世界に入れる。



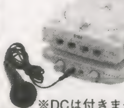
神奈川県／春緋&なゆか
作曲は菅野よう子さんで、「カウボーイビバップ」の作曲でも有名な人。歌は坂本真綾ちゃん。このコンビで悪いモノができるはずがない！



和歌山県／星野美夜
秋乃茉莉作コミックのアニメ化だね。1998年に発売されて、マニアの間では評価が高かった。ぜひ、再放送してほしいのだ!!

パワーアッププレゼントのお知らせ

ドリカラ本体をプレゼント！
引き続き、ドリカラ本体のプレゼントを続行中。今号もこのコーナーの全投稿者の中から抽選で1名様にドリカラをプレゼント。このドリカラがあれば、自宅でカラオケが可能。セガカラ主催のアニソン大会にも参加できるゾ。



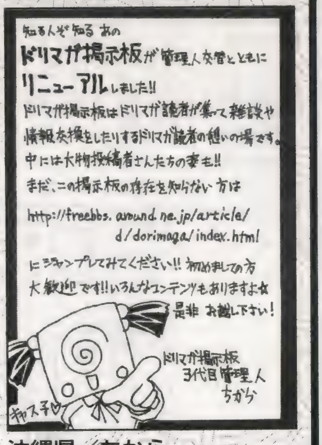
※DCは付きません。

※セガカラへのリクエスト曲（セガカラリクエスト係）を大募集（イラスト付きなら、なおグッド）。また、リクエストとは関係なく、名曲への熱い思いをつづったハガキも随時受け付けています！

ドリマガご意見箱

●別に1号につき1ポイントでいいから、それよりも20ポイントの賞品を早く送ってください。あれって、こちらから希望ソフト申請しなければならないのでしょうか？
（滋賀県／かぁ～くん）
——ご希望ソフトを書いていただけるのがベストです。それも20ポイントを達成したあとに。手間ですがヨロシクお願いしたいです。希望がなければ、自動的に「学級○ヤ○ザキ」とかが送られます。しかも開封済み。
●お星様がギャルの弱点をしっかりガード!!されてません。Vol.14 P.186上。良い子のみんなは黒マジックで塗りつぶしておこう！
（宮城県／愚劣夫22）
——膨らんでないからセーフ☆

来て、見て、触って～



沖縄県／ちから
ドリマガを愛する人たちの集うページを紹介。アドレスは「http://freebbs.around.ne.jp/article/d/dorimaga/index.html」ナリ。

ポイントが規定ポイントたまったときの希望プレゼントは、どうやって知らせればいいかという質問をいただきました。この件に関しては、20ポイント達成後のハガキに希望プレゼントを書いて送っていただくとうれしい限りです。ポイントがたまったら、ポイント数に応じてプレゼントを差し上げます。

■10ポイント……図書券＋ドリマガ特製オリジナルグッズのセットをお送りします。
■20ポイント……お好きなソフトを1本差し上げます。（注：限定版や通販専売タイトルは除かせていただきます）

＊ポイントランキング＊

おめでとう！　20点

20点	瑞梅亜3世／るみやん
19点	大山正之
18点	中村る～しあ
17点	にせボーケン／英季／不ニヨーデル／みるぶ～☆／みどりあおい／YUKITO／ユニユニモレ
16点	アメニティー／木の子／星野美夜／ゆっち
15点	ZABADAK2／DEB／ポケモン・すずき
14点	ゆみら丸／S・F最高／ちから／帝王ソダン／花好きのオジサン／小鈴
13点	うろつきマクド／GUY神／こりんきかぜ／鈴木はい／ちくばふみ／鉛筆小僧
12点	太刀華／は～ぶ／カルメン大沢／TOM☆CAT／ハガキショブン／ブラック・スリー／ブンブンヘッズ／もみじ
11点	神取ルキュ／夏目リョウ／アキ空／如月こずえ／グラハム・J／ジュリ推2号／忍火満太郎／30円
10点	二歩／いまだ.com／宇奈月かりん／がば／紫月花弥／てるび～／TON／バレン／ぴよスタン／福珍／伊桜みさいる
9点	徒然のドラ／バスキー／えむし／大島俊光／牛鍋屋／社流ろあ／蘇芳／トロッコ／びーたん／守谷T教授／床屋郎伊組／KABU
8点	柘榴すおう／Sキャモ／おつかレビン／琴似／つき　ゆうすけ／水忽闇／なるこゆり／猫屋敷／呑む剣／林淳一／光里依夢／おくは乱舞
7点	エィウァエィ／内海まりお／カヌー部／神田史生／片山美里／からくり餃子／菜結華／J9.／血みどろ山下／ブルニック／ホゥエァァァ／ミレニヤン／悠南海乙／渡辺つばさ／風華白刃／スーパーストライク
6点	青木凛／NARUM／るか／鶉豆／新ばみっち／創世／トチギ／TOGi／ドンホセ／ねじまきイトウ／ひろじゅ／まろかん。／まゆる／山田ロダン／続・オレ／人間椅子／りんどう
5点	山月流／ab／SS甘党メモラー／扇悠太／KIDO子／キャロ目／くれじじ／駿／shy4／スケルツォ／つきしま　まりも／永沼ブー／日狩都門音／藤／ぶうかJターボ／まさゆみ／三石業界裏情報／緑色ランタン／ムカ／かぁ～くん／愚劣夫21

この集計は12月7日号までのものです。

各コーナーのご案内

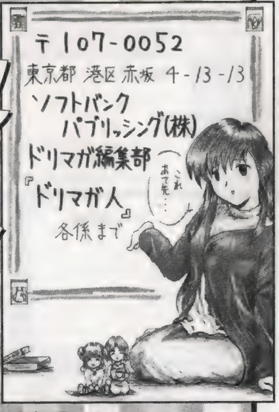
●ドリネスと語る～……日常のできごとや疑問など●ドリマ画人……イラスト、筆絵、ドット絵コーナー●月刊ドリマガの輪……ドリマガスタッフと触れ合おう●真・ドリマガ解放区宣言!!……ハガキネタなんでもアリ●こ・ん・な・のいやだぁ～……「こんな○○はイヤだ!!」ネタ系コーナー●ドリマンガ……コママンガのコーナー●ドリマガご意見箱……真面目なご意見●ショタコーナー……ショタ好きが集まるコーナー●新コーナー委員会……新コーナーをみんなで考えよ～●勝手にうわさ話……嘘情報をホントっぽく書くコーナー●激LOVEカフェ……投稿者同士エールを交わそう●泣ける話……不幸自慢●いきなりコピーライター……あのゲームのキャッチコピーを考えよう●その他なんでも募集中!!

投稿のオキテ!!

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒1色で書いてください。ハガキよりも薄い紙は無効となる場合があります。スクリーントーンを使用する場合には、はがれないように貼ってください。
●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆は使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。
●封筒によるまとめ送りもOKですが、その場合もかならずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所／氏名／PN／電話番号を明記するにしてください。また、まとめ送りの際には、封筒の中身を明記してください。

「ドリマガ」の読者イラスト投稿が、メールでも受け付け可能になりました。以下の投稿規定を守って記事末のメールアドレスに送ってください。
■投稿規定■
●ファイル形式：JPEG
（できるだけ低圧縮、かつRGBで）
●ファイルサイズ
モノクロ：200KB以下
カラー：500KB以下
●住所・氏名（PN）・年齢（任意）・TEL・E-mail・URL（任意、ある人のみ）・イラストの題材（ゲームのタイトル）・描いた絵に対してのコメント（20文字程度）を送信メールに明記のこと。送り先は
dreamc@softbank.co.jpになります。

カマ～ン!!



兵庫県／じゃじゃ

央美ちゃんと愛犬ぷりんが開く、ちょっぴり不思議な世界の扉の鍵!?

南央美のOPEN SESAME!!

南央美ぷろふぃーる
本名：南央美（みなみ　おみ）。
お仕事：声優、ラジオパーソナリティ。
出会える場所：アニメ『しましまとらのしまじろう』（しまじろう役／テレビ東京系列）、アニメ『おじゃる丸』（あかね・にこりん坊役／NHK）、ラジオ『南央美のせんせいのお時間』（ラジオたんぱ）。などなど。



2001年も終わりに近づいて、「やり残したことはやっておこう！」な～んてノリで、お友達とともに近ごろなかなか行けなかったゲームセンターに行って来ました。いやはや、本当に久しぶりなので、いろいろなものが変わってる変わってる（笑）。2人で「おお～!!」なんて言いながら、ぐるりと一回り……。UFOキャッチャーには、クリスマス時期ということもあってか、「おじゃる丸クリスマスバージョン」やら、さまざまなクリスマスっぽいお洋服を着た、いろいろなキャラたちが並んでます。クリスマスものとはちょっと違うけど、今人気の、くるりんとした体と頭の犬たちのぬいぐるみも!! 「取らねば!!」とチャレンジするも、そこはそれ、そんな人々が大勢いるのでしょう……。アームがゆるゆる……。「やられたぜ」などと捨て台詞をつぶやきながら、今度は音で遊べるゲームへ……。

と、なんでしょう？　太鼓を発見!! いろんな音楽に合わせて、ドンドンカンカンと太鼓をたたくのです！　じつはちょっとだけ小耳に挟んではいたのですが、実物を見るのはこれが初めて！　友とともに大はしゃぎしながら、お金を入れて、曲を選んで……。最初は、とても有名な、青い猫型ロボの音頭に挑戦です。これがなかなか、単調なようでいて、難しいんですよ～。周りからいろんな音が聴こえてくるせいもあるかも？ですが、「あれれ～」と言ってるあいだに終了です。でも、なんだかわくわくするおもしろさ！　すっかりはまってしまって、次々と選曲していきます。でもね～、やはり難しいの～。音がはっきり聞こえないと、よけいに難しさ倍増!!　とうとう「やってやるわ！」と「アイアイ」を選択することになりました。歌詞に合わせて、「ア～イア～イ♪」なんてテンポを取りながら、しばしバチを振っていると採点画面に切り替わって……。な、なんと～！　やった～！　パーフェクト～!!　さすがにダテに8年間もしまじろう君歌っていなかったです！　ブラボーアイアイ!!

その後、やっと落ち着きを取り戻した私たち。「さあ、帰ろう……」と目を別の方向に移すと、そこには!! 犬の散歩マシーン!! プードルが「こっちへおいで」と誘っている……。これが私の2001年……。みなさん、2002年もよろしくね。

おみちゃんといっしょ
（かいたいぬ：ぷりん）

わがやに“つむじ”がきてから、けっこうたつ。やつは、どんどんうるさくなる。もう、き～！　なかんじ。おみちゃんのところにいこうとすると、じゃまする。き～！　ちょっと、おこってみた。あれ？　よわい？？　おなか、だす？　かてるかも……。でも、いや。またかく。



まだまだBlack or…

今週のお題

天罰

今年3月31日に開業したユニバーサル・スタジオ・ジャパン（USJ）の累計入場客数が11月24日、年間目標の800万人を突破した。これは当初計画より4カ月余り早い達成で、年間1000万人突破は確実。東京ディズニーランド（TDL）の初年度入場客数も上回りそうとも（1983年4月15日に開業したTDLの1年間の入場客数は約1040万人だった）。テロの影響で国内繁盛？

【黒川文雄・プロフィール】
1960年生まれ。音楽、映画事業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデュースに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

【黒川文雄・近況?】
バイクを買い換えた。今度のはイイよ……1978年製のカワサキＺ１Ｒ。って言っても誰もわかんないだろうな。ハーレーも良いけど、日本人には日本のバイクがあるのだ。
（黒川）

焼き肉を食べなくなった。といってもまったく食べないワケじゃないけど……。スキヤキもしゃぶしゃぶもステーキも長いこと食べてない。まして、平日半額バーガーなんて食べることすらあり得ないような感じすらある。もともと、ここ何年かファーストフードのハンバーガーは食べていなかったが、ジャパニーズ・ジャンクフードの定番である牛丼屋にはお世話になっていたので、「狂牛病」対策のための「肉絶ち」なんて、ほとんど無意味だったりする……。安くなったなぁ……なんて感心しながらオレンジ色の看板につられて「並っ、下さい！」なんて注文していたわけだから、もうほとんど打つ手なしといった状況だ。どんなに「ウチの肉は安全です」って言われたって、マクドナルド社の藤田 田（ふじた でん）社長自ら「我が社はグローバル・パーチェシング（世界一括購入）を導入していて、野菜のみならず肉も、世界中で一番安いところを瞬時に判断して仕入れているから安くできる」なんて取材したメディアに対して言い切っているわけだから……。でも本当に、常に安いところから仕入れている……？ ん？ そうだとしたら「ホントにオーストラリア産だけか？」ってことや「オーストラリア産だから大丈夫」ってホントかよ……ってツッコミを入れたくなるのも人情というものだ。「狂牛病」に対しては詳しく書かないが、そのへんは書籍を読みあさってほしい。僕自身そうしたからね。でも、読んで欲しいのはエリック・シュローサーが書いた『ファーストフードが世界を食いつくす』（草思社）。これはイイと思うので、お奨めしておこう。直接的ではないにしろ、ファーストフードが急激に浸透したことによる、地球的規模での環境破壊に関して本書では触れている。狂牛病のルーツは、羊での感染例が発端だ。スクレイピーといって羊が体を震わす様を表した言葉（英語の「SCRAPE」が語源……体をこすりつけるという意味）。すなわち、狂牛病（この場合は「狂羊病」だが）を発症した羊が体を木にこすりつけるさまを言い表したモノ。それがルーツだ。狂牛病は人間が生命の倫理を破壊したことで発生をした恐怖の感染症（タンパク質）と言っても過言ではないだろう。本来、草食動物である羊や牛の成長を急速に促進するために、「動物性飼料」を大量に投与した結果とも言われている。この「動物性飼料」と呼ばれるモノに“汚染された”羊や牛の肉が混入し、それは爆発的に広がったというのだ。また「動物性飼料」は牛や羊だけに留まらず、死んだ犬や猫、馬の首、ネズミなどの死体をレンダリングプラントという死体工場で砕いて刻んで再生したりする。それがドッグフードやキャットフード、ひいては動物性飼料のもとになっていることに起因するという。いわゆる「共食い」に近い原理だ。そりゃヒドイ話である。地球上の生態系を崩しているとも言える。これに似たような話では、神戸牛とかに「ビール」を飲まして育成するなんて話もあったけど、これだって考えようによってはヒドイ話だ。極端な話、人類が創造主（別に神と言っているわけではないが）に対しての冒涜した結果、天罰があたったと言っても過言ではないだろう。人類、産業の私利私欲のために多くのものを犠牲にした結果、多くの罰を受けることになったのではないだろうか。しかし、この場合、罰を受けるのは罪のない人たちであったりするところが空しかったりする。直接的に原因を作った人間に罰が下されることは稀だ……。それは歴史が証明している。

今、すでにヨーロッパでは「有機栽培農法」が急速に導入されているというが、皮肉なことに、それは昔ながらのやり方を続けていればよかっただけのことなのだ。「産めよ増やせよ」と言わんばかりに生産量を上げて、そのために化学肥料や害虫駆除のための農薬を散布しまくって、土地を枯らせてしまった……。そのツケを払ったというわけだ。

さて、ゲームとは関係ないネタだが、昨今のゲームに例えて見れば、最近は壮大なフルCGとかのビジュアルな部分ばかりがフォーカスされがちだけど、それって今の話のように、「産めよ増やせよ」と自転車操業をしてきた結果にしか見えない。だって本当に楽しいのはゲームの本質なのだからね……。ゲームソフトの狂牛病化も進行していなければいいんだけどね。

ゲーム業界今号のニュースヘッドライン 11/17→12/7

PS oneのコントローラのケーブルからオランダの安全基準を最大20倍も超えるカドミウムが検出され、130万台が出荷停止に。一応害はないと言うが……。

1 テクモ2億の赤字「DOA3」に期待

テクモが11月20日発表した2001年9月中間期の連結純損益は2億円の赤字（前年同期は1億4000万円の黒字）だった。国内で新作ソフトがなかったためで、従来予想とほぼ同水準だった。通期は期初に予想した前期比51・4％増の9億6000万円の利益を見込む。同社は上期中にGBA向けに発売を予定していた「モンスターファームアドバンス」の発売延期により、10月9日に業績予想を修正している。通期のソフト販売本数は144万本の予定。下期発売の3タイトルが大部分を占める計画で、内訳は「モンスターファームアドバンス」が25万本、米マイクロソフトが11月15日に北米で発売したXbox向け「デッドオアアライブ3」が75万本など。PS2向けに日米で12月に投入する「ゼロ」は、「和風のホラーゲーム。怖くてゲームを続けるのが難しいぐらいで、期待できる」（経営企画室の佐々木憲太郎氏）という。Xbox向け「DOA3」の直近の出荷実績は、まだ把握していないとしている。（LYCOS 11／20）

2 ナムコは黒字に

ナムコが11月21日に発表した2001年9月中間期の連結決算は、純損益が12億円の黒字（前年同期は35億円の赤字）に転換した。アミューズメント施設事業のリストラ一巡により、採算が大幅に向上したほか、PS2向けソフトのヒットなどが貢献した。中間期の売上高は前年同期比8・5％増の690億円。営業損益は19億円の黒字（前年同期は17億円の赤字）、経常損益は14億円の黒字（同19億円の赤字）に転換した。2002年3月期の連結業績は米テロ事件発生により、同ソフトの米国内での宣伝を自粛したことや国内経済の不振を受けて、下期の販売が伸び悩むことを見込み、売上高は前期比3・1％増の1511億円、経常損益は39億円（前期は34億円の赤字）、純損益は19億円（前期は60億円の赤字）にとどまる見通し。（LYCOS 11／21）

3 プレイオンライン規模縮小へ

スクウェアは11月22日、映画事業の失敗により2001年9月中間期の連結純損益が期初予想の28億円の黒字から133億円の赤字（前年同期は22億円の黒字）に転落すると発表した。2002年3月通期も7億円の黒字から177億円の赤字（前期は31億円の赤字）に下方修正した。流通関連会社デジキューブが連結対象から外れるため売上高も大幅に減額した。来春開始するネットワーク事業「プレイオンライン」の規模を縮小してゲームソフト「ファイナルファンタジーXI」のネット接続サービスに特化するため、集英社と合弁会社を設立し、週刊少年ジャンプのコンテンツを提供する計画を当面見合わせると発表した。中間期の連結売上高は375億円から197億円に引き下げた。デジキューブを連結対象から外し175億円のマイナスとなったほか、「携帯型ゲーム機向けソフトの発売延期も響いた」（和田洋一取締役）という。経常利益は54億円から53億円になる。北米で7月11日に公開したCG映画「ファイナルファンタジー」の興行成績が計画を下回ったため、139億円の引当金を計上するなど、合計で特別損失147億円が発生した。通期連結売上高は期初予想の839億円から316億円、経常損益は16億円の黒字から12億円の赤字にそれぞれ引き下げ。なお、来年3月発売の「ファイナルファンタジーXI」は、オンライン接続しないと遊べない同社初のネットゲームソフトで、「発売当初の売れ行きを予想しにくいため、「業績予想にはほとんど織り込んでいない」（同氏）とか。（LYCOS 11／22）

4 携帯小説

新潮社とNECインターチャネルは来年1月から、当初は携帯電話だけでしか読むことができない連載小説「新潮ケータイ文庫」を始めることを明らかにした。出版社が携帯電話に有料で小説を配信するのは初めて。当初はEZweb対応のauとツーカーでサービスをスタートする。利用料（通信料は別額）は月100円。4月からはJ-フォンでも始める。（LYCOS 11／24）

5 香港などでPS2発売へ

ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は11月26日、PS2を香港や東南アジアで12月から順次発売すると発表した。ソフト流通や著作権保護が未整備だとして販売を見送っていたが、ブロードバンド通信の普及などをにらみ、市場開拓に乗り出す。まず、12月13日に香港、シンガポール、マレーシア、タイで発売し、来年1月24日には台湾で本体とソフトを売り出す。販売はソニー子会社などを経由し、出荷目標は来年春までに合計10万台と控えめ。ソフトはSCEの「グランツーリスモ3」など14作品を同時発売する。（NIKKEI NET 11／26）

6 任天堂の開発支援ファンド

任天堂の山内溥社長は、私財200億円を投じてゲームソフト開発のベンチャー企業に投資するファンドを設立する。同社広報室の皆川恭広氏が11月27日明らかにした。来年1月の立ち上げを目指しており、山内社長はこのため保有する任天堂株式118万株をいったん手放し、その売却益を原資に充てる。売却した株式の一部は28日に買い戻すが、詳細は明らかにしていない。ゲームソフト業界は、ゲーム機の高性能化やソフトの高度化に伴い開発コストが膨らんでいることもあって、全体に閉塞感が生じており、これを打破するのが狙い。同時に、任天堂のGCとGBAをリンクして遊べる新しいソフトのアイデアを期待している。投資の条件など詳細は今後詰める。27日付の日経新聞によれば、新しいファンドは1件当たり10億円程度を投資する計画で、約1年間でソフトを完成することが融資の条件になるという。（LYCOS 11／27）

7 Xboxは壮大な計画

ゲーム機「Xbox」は壮大な計画の一構成要素だ——。マイクロソフト（MS）のCEO（最高経営責任者）、Steve Ballmer氏が11月29日そう発言した。Ballmer氏はフェニックスで開かれた投資カンファレンスに出席。参加したアナリストたちを前に、当初はゲーム、双方向テレビ、コンピュータの機能をすべて兼ね備えたオールインワン型デバイスの開発を計画していたと語った。だが、この計画はソフトメーカー各社の反対に遭い、お流れになったという。「最初“当社はPCのようで、ゲーム機のようでもあり、セットトップボックスのようでもあるオールアラウンドな製品を考えついた”と伝えたら、“やめてくれ。そんなもののためにソフトを書くのは嫌だ”と言われた。そこで翌年“やっぱり世界最高のゲーム機を作ることから始めようと思う”と伝えたら、“よしわかった。計画を話し合おう”という答えが戻って来た」（Ballmer氏）という。MSはXboxのハードウェア性能やゲーム機能が非常に優れていると盛んに売り込む。だが同社幹部は、同機が備える8GバイトのHDD、高速インターネット接続用のポートを、将来的にどのように活用していくのかという計画については言葉を濁したままだ。こうした機能はいずれも、音楽や映画などのコンテンツをお茶の間に運ぶために使うことができる。Ballmer氏は、Xboxにはゲーム以上に大きな構想があるとしながらも、詳細は明らかにしていない。「（まずXboxを）成功させなければならないことはわかっている。だがXboxにはより大きな構想があり、ある時点でそれを実行に移すつもりだ」と同氏。「“これが最終地点なのか、それとももっと大きな計画があるのか”との質問には、もちろん大きな計画があってそのうち実行に移すつもりだ、と答えておく」と語った。（ZD NET 12／3）

8 セガのソフトをネット配信

ケーブルテレビを使ったインターネット接続サービス会社の関西マルチメディアサービスとセガは来年4月をめどに、パソコン用ゲームソフトのネット配信サービスを共同で始める。セガが発売したゲームソフトをブロードバンドネット向けコンテンツとして配信する。関西マルチメディアのHPに接続し会員登録（無料）すれば、同社の接続サービスの利用者でなくてもゲームを楽しめるという。当面は、「バーチャコップ2」などセガの旧作ソフト5タイトルを配信し、SSやDC向けに制作したソフトを有効活用する。将来的にはパソコン向けゲームの新作をネット配信で販売することも検討するとか。ゲームデータは関西マルチメディアのサーバー内に置き、必要なデータを少しずつ取り出しながらゲームする方式で、データを利用者のパソコンにダウンロードしないため、不正なコピーが防げるという。（NIKKEI NET 12／4）

ご意見募集中！
さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。
宛先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング㈱『ドリマガ』編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。



新作アニメ情報



MOVIE メトロポリス
メモリアルボックス

発売中（12月7日発売）

バンダイビジュアル
12,800円（税別）
本編107分、特典映像84分収録

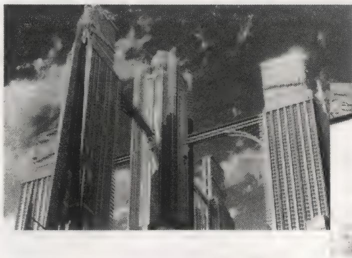
VC —

DVD-VIDEO セルオンリー
BCBA-1033

◎原作：手塚治虫／脚本：大友克洋／監督：りんたろう／キャラクターデザイン・総作画監督：名倉靖博／作画監督：赤堀重雄、桜井邦彦、藤田しげる／美術監督・CGアートディレクター：平田秀一／CGテクニカルディレクター：前田庸生／音楽：本多俊之／音響監督：三間雅文 ほか
◎キャスト ティマ：井元由香、ケンイチ：小林桂、ロック：岡田浩暉、レッド公：石田太郎、ヒゲオヤジ：富田耕生、ペロ：若本規夫、ロートン博士：滝口順平、ポンコッツ博士：青野武、ブーン大統領：池田勝 ほか

2001年5月から劇場公開され、全世界でも公開予定の手塚治虫原作の劇場用アニメ「メトロポリス」が、バンダイビジュアルより発売中。手塚治虫の初期の傑作コミックを原作に、りんたろう＆大友克洋が5年の歳月をかけて制作。最新CG技術と伝統的な手塚キャラが融合し、もうひとつの『アトム』とも言うべき物語が展開される。

期間限定発売のメモリアルボックス版は、予告編や各種プロモほか、初公開の「セピア調デモフィルム」を収録した映像特典ディスクを収録。528ページの縮刷版絵コンテ＆128ページの解説書の封入、描き下ろしイラストによるボックス仕様。通常版は映像特典として予告編、主題歌プロモ映像を収録。8ページの解説書封入。



繁栄を遂げるメトロポリス。だが、その繁栄の裏では……。



逃亡のなか、お互いに掛け替えのない存在になっていくケンイチとティマ。

STORY

人間とロボットが暮らす未来都市メトロポリスは、高度に発達した機械文明の恩恵を受ける地上と、貧困にあえぐ地下という二重構造となっていた。国際指名手配中のロートン博士を追いメトロポリスへ来た私立探偵の助手・ケンイチは、博士の研究所で不思議な少女ティマと出会う

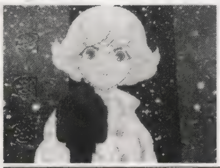


手塚作品の名脇役キャラ・ヒゲオヤジ（本名・伴俊作）も活躍！



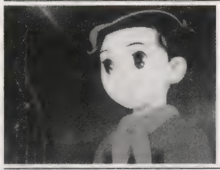
ロックに追いつめられた二人の前にレッド公が現れ、ティマを連れ去ってしまう……。

CHARACTER



ティマ（声：井元由香）

全世界の支配を目論むレッド公の亡き娘の姿をしたロボット。レッド公が世界の支配者となるべくロートン博士に生み出されるが、ケンイチと出会ったことで人の心に目覚めていく。



ケンイチ（声：小林桂）

叔父でもある私立探偵のヒゲオヤジとともにメトロポリスを訪れ、ティマと出会う少年。ロックにねらわれるティマを助けて行動をともにする。混乱の中で、ティマとはお互い惹かれ合うが……。



ロック（声：岡田浩暉）

レッド公が組織するマルドゥク党の若きリーダー。レッド公に育てられた戦災孤児で、養父であるレッド公を異常に敬愛する。レッド公の意向を無視してティマを亡きものにしようとする。

周辺情報＆公式サイト

●バンダイビジュアル公式サイト情報

発売元のバンダイビジュアルの公式サイト内で「メトロポリス」が特集されている。ストーリー紹介やメモリアルボックスに収録される映像特典の詳しい情報を見ることができる。そのほか、「メトロポリス」以外の人気作品のリリース情報や公式サイトも。



URL http://emotion.bandai.co.jp/

CS・CATV Pick Up

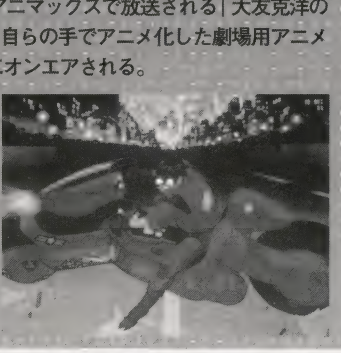
お問い合わせ先
●キッズステーション
☎03-5805-3611
（受付時間／10:00〜18:00）
●アニマックスインフォメーション
☎03-5402-1730
（受付時間／10:00〜12:00、13:30〜18:00）

『AKIRA（リニューアル版）』
アニマックス
スカイパーフェクTV!（724ch）・ケーブル局

年末から新年にかけてアニマックスで放送される「大友克洋の5日間」で、氏の代表作を自らの手でアニメ化した劇場用アニメ『AKIRA』が、12月29日にオンエアされる。

大友克洋の名を世界に轟かせた本作品。今回放送されるのは、2001年に音楽を再録音したサウンドリニューアル版。

●12月29日（土）
22:00〜24:10 ほか

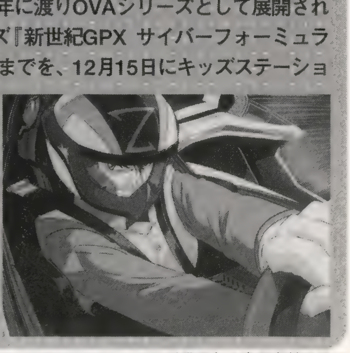


『新世紀GPX サイバーフォーミュラSIN』
キッズステーション
スカイパーフェクTV!（276ch）・ケーブル局

テレビ放送終了後も10年に渡りOVAシリーズとして展開された人気作品の最終シリーズ『新世紀GPX サイバーフォーミュラSIN』の第1話から第3話までを、12月15日にキッズステーションで一挙放送。

本シリーズは主人公ハヤトのライバル・加賀をメインに硬派なストーリーが展開される。

●12月15日（土）
22:00〜23:30 ほか



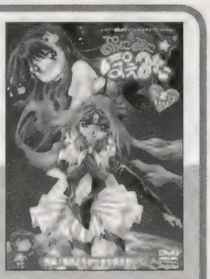
イラスト：ウエクサユミコ

★VC&DVD-VIDEO PickUp★

OVA ぷにぷに☆ぽえみぃ
後編「地球よりおっきな夢を抱いて」

12月19日発売予定
ビクターエンタテインメント
各5,800円（税別）
各約30分収録

VC セル&レンタル VIVF-10237
DVD-VIDEO セルオンリー VIBF-30



脚本：黒田洋介／キャラクターデザイン：石野聡／監督：ワタナベシンイチ◎「エクセルサーガ」のスタッフが制作した異色の魔法少女アニメの後編。ぷにぷに☆ぽえみぃに覚醒したぽえみは、圧倒的なパワーでエイリアンの巨大メカを倒してしまう。その後、世界各地に出没して紛争や社会悪を暴力的に解決するが……。

OVA 人造人間キカイダー01 THE ANIMATION
Vol.2

12月19日発売予定
SME・ビジュアルワークス
各約25分収録

VC セル&レンタル SVWV-1481 7,500円（税別）
DVD-VIDEO セルオンリー SVWB-1481 4,800円（税別）

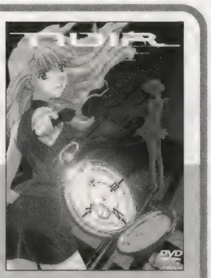


原作：石ノ森章太郎／監督：元永慶太郎／キャラクターデザイン：紺野直幸／スーパーバイザー：早瀬マサト◎石ノ森章太郎原作の人気ヒーローコミックのOVA第2巻。ギルの作った最終兵器の鍵としてシャドウに狙われるリエ子とアキラ。アキラを守るジローとイチローの前に女性型人造人間ビジンダーが現れる。

TV NOIR
Vol.8

12月19日発売予定
ビクターエンタテインメント
各5,800円（税別）
各約60分収録

VC セル&レンタル VIVF-10291
DVD-VIDEO セルオンリー 初回版：VIZF-18 通常版：VIBF-108



原案・構成・脚本：月村了衛／キャラクターデザイン：菊地洋子、芝美奈子、宮地聡子／監督：真下耕一◎2001年9月までテレビ東京で放送された美少女アクション。ソルダから仕事を指示する手紙が届き、台湾に向かう霧香たちだが……。第15話と第16話を収録。DVD-VIDEO初回版は限定BOX付き。

TV 魔法少女猫たると
1

12月21日発売予定
バンダイビジュアル
5,000円（税別）
47分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-1000



原作：介錯／監督：須永司／キャラクターデザイン・総作画監督：数井浩子◎今年9月までWOWOWで放送されたハートフルファンタジー。猫のたるとは御主人様と丘科町に引っ越してくるが…。第1話と第2話ほか映像特典としてミュージッククリップを収録。初回特典は介錯描き下ろし"きらきら"たるとカード。

TV フィギュア17 つばさ&ヒカル
vol.4

12月21日発売予定
バンダイビジュアル
各5,800円（税別）
各58分収録

VC セル&レンタル BES-2757
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-0827



企画：GENCO／監督：高橋ナオヒト／シリーズ構成・脚本：米村正二／キャラクターデザイン・総作画監督：千羽由利子◎AT-X（CS局）で放送中のSFアクション。夏休みの学校キャンプに来たつばさたち。一方、D・Dはオルディナにマギュアの情報を伝えるが……。初回版は、追加ブックレット封入。

TV スクライド
2

12月21日発売予定
バンダイビジュアル
6,000円（税別）
75分収録

VC —
DVD-VIDEO セルオンリー BCBA-0972



監督：谷口悟朗／脚本：黒田洋介／キャラクターデザイン：平井久司◎2001年7月よりテレビ東京系で放送中のバトルアクション。ホーリー本部で尋問を受け続けたカズマは、そこで劉鳳に再戦状をたたきつける。第3話から第5話、映像特典を収録。初回特典は特製ブロマイド。VCレンタル版第3巻も同日レンタル開始。

TV まほろまてぃっく
VOL.1

発売中（12月7日発売）
パイオニアLDC
各5,000円（税別）
各50分収録

VC セル&レンタル PIVS-2445
DVD-VIDEO セルオンリー 初回版：PIBA-1296 通常版：PIBA-1289



原作：中山文十郎、ぢたま㊤／監督・シリーズ構成・脚本：山賀博之／キャラクターデザイン・総作画監督：高村和宏◎TBS系BS局デジタルBS-iで放送中のハートウォームアニメ。第1話と第2話、ノンクレジットOPを収録。解説書封入。DVD-VIDEO版はトレカほか封入。同初回版はピクチャーレーベル仕様&収納BOX付き。

OVA るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー
星霜編 上巻

12月19日発売予定
SME・ビジュアルワークス

VC セル&レンタル SVWV-1307 6,600円（税別） 約35分収録
DVD-VIDEO セルオンリー SVWB-1307 5,600円（税別） 約50分収録



原作：和月伸宏／監督・絵コンテ・演出：古橋一浩／キャラクターデザイン：松島晃／脚本：吉田玲子◎アメリカでも大ヒットしたOVA「追憶編」（全4巻）の続編、「るろうに剣心」の最終章「星霜編」（全2巻）の第1巻。DVD-VIDEO版は映像特典を多数収録。同初回版は、ピクチャーレーベル&両面カラージャケット仕様。

★CD PickUp★

SOUND TRACK PARAPPA THE RAPPER パラッパラッパー
TVアニメーション・サウンドトラック volume.2



SME・ビジュアルワークス
12月19日発売予定
SVWC-1317
全36トラック
約63分収録
2,913円（税別）

フジテレビ系で好評放送中の新感覚アニメのサントラ第2弾。新OP&EDほか、原作ゲームの音楽も手掛けた松浦雅也全面プロデュースのテレビオリジナル劇伴曲を多数収録。

VOCAL おジャ魔女キャラクター・ミニアルバムシリーズ⑤
藤原はづき



マーベラスエンターテイメント
12月21日発売予定
MJCG-80083
全7トラック
32分収録
1,800円（税別）

大好評の「おジャ魔女BAN²CDくらぶ」その9はどれみの幼なじみはづきちゃんのミニアルバム。ヴォーカル4曲のほか、ミニドラマ「学級日誌」シリーズの完結編も収録。

INFORMATION

EVENT

クリスマスイブイブはおジャ魔女と！



人気アニメ「も〜っと！おジャ魔女どれみ」のMAHO堂5人によるCDの発売を記念して、12月23日（日）に秋葉原・石丸ソフトワンにて記念イベントを実施。声優さんによる歌ありトークありの60分。参加希望の方は下記をチェックだ！

「も〜っと！おジャ魔女どれみ MAHO堂CD発売記念イベント」
日時：12月23日（日）15:00〜16:00／場所：石丸電気ソフトワン3F
参加方法：石丸電気本店またはソフトワンにて、11月21日に発売されたCD「MAHO堂のおジャ魔女BAN²クリスマスパーティー!!」（マーベラスエンターテイメント／MJCG-80084／3,000円（税別））を購入した方の中から参加希望者先着300人に整理券を配布。

第130回 サムシング吉松劇場

『セガのゲームは世界いちぃぃぃ2！ ドリドリキャス子さん』ゲーム関連本で売り上げ1位を記録！（書泉ブックタワーのデータ）※編集部注：マンガ中に登場する「ア○カ」と思われるタイトルは、



さむしんぐ　よしまつ
1965年大阪生まれ。サムシング先生も作品を発表している『月刊少年エース1月号増刊　エース桃組』（角川書店）のプレゼントコーナーで、『セガのゲームは世界いちぃぃぃ！2　ドリドリキャス子さん』を取り上げてもらっています。当選すればポスターとポップも付いてくるお得な内容。ぜひ『ドリマガ』の読者も応募を！　詳細は『エース桃組』を見てね。

コミック・ワンダーランド 第37回

DCファン烈伝 その㉗
徳光康之



スイカレモン
門井亜矢



徳光康之（とくみつ　やすゆき）
マンダラケ・リベンジ・コミックスの第一弾として伝説のマンガ『最狂超（スーパー）プロレスファン烈伝』を復刻&完結させ、多くのプロレスファンの注目を集める。現在、『マガジンZ』に『濃爆オタク先生』を連載中。「サクラ大戦」マニアとしても有名。

門井亜矢（かどい　あや）
6月18日生まれ／双子座／B型。「下級生」「リフレインブルー」で原画を担当する。また、キュートなキャラデザとは一味異なる、オフビートなギャグマンガにも定評がある。初の作品集となる『ヘブンズゲイト』（ワニブックス／1,300円）も、大好評発売中！

ラジカル・コミュニケーション

佐藤竜雄
（アニメーション監督）

話題作『学園戦記ムリョウ』の放映が完結
作品に込められた思いを監督自身が語る

『機動戦艦ナデシコ』などを手がけた佐藤竜雄監督が、長い準備期間を経て発表した『学園戦記ムリョウ』は、監督自身が「自分の立ち位置をはっきりさせることができた」ときっぱり言い切る意欲作であった。アニメの新たなる挑戦ともいえるこの作品の核心に迫る！

取材・文・撮影／編集部

「たとえどうあれ、結局人間は前を向いて進んで行くしかないんだ、と思うんです」



『学園戦記ムリョウ』は、“シングウ”と呼ばれる謎の巨人を操って、地球を襲う巨大物体と戦う少年少女たちの物語である――こう書くと多くの読者は、ある種のステレオタイプなアニメーションをイメージするかもしれない。もちろん、それはある部分、間違いではない。だが、「見慣れたものに触れて満足したい」とか「予定調和を楽しみたい」と思っているなら、その期待は裏切られることになる。

たとえば物語の時代設定。2070年ということになってはいるが、描かれる風景や登場人物たちの生活は、現代とさして変わらない。スタイリッシュなデザインのロボットたちが戦隊を組んで敵を迎え撃つこともなければ、近未来的な街並みもない。監督・脚本は劇場版・機動戦艦ナデシコ『The Prince of Darkness』などを手がけた佐藤竜雄氏である。

「時代を2070年にしたのは、メカとか建物なんかの物質的な未来像じゃなくて、人間の精神的な進歩を描きたかったからです」

確かに、何人かの例外的なキャラを除けば、『ムリョウ』の登場人物たちのほとんどは、決して希望を捨てることなく、常に仲間を思いやり、かつ、自分を冷静に見つめること、現実をきちんと受け止めることのできる高い精神性を持った人間として描かれている。たとえ極限状況にあっても、取り乱したり、落ち込んだりすることはない。

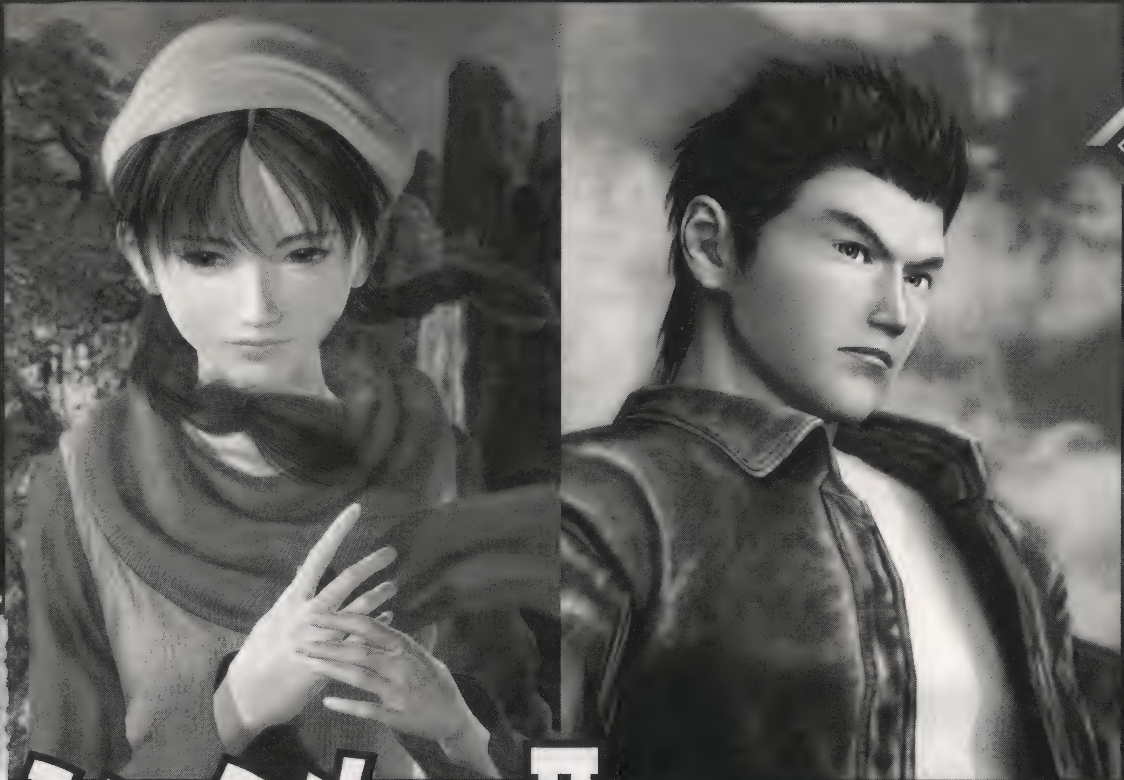
しかし、である。たとえば、今年9月にアメリカで起こったテロや、その報復として行われているアフガニスタンへの攻撃など、戦争や暴力がいつになってもなくならない事実を考えると、人間に精神的な進歩などあるのか、という疑問がわいてくるのは仕方のないことに思える。『学園戦記ムリョウ』では、物語のカギを握る存在として、地球に潜伏する異星人たちが登場する。彼らは、地球を攻撃するためにやって来たのではない。その目的は地球人を調査すること。自分たちの所属する銀河連邦と地球が、友好関係を結ぶことは可能かどうかを調べているのだ。問われる地球人の民度。ストーリーが進むなか、異星人たちによる地球への結論は“No”へと傾いていく。「地球人は未熟であり、銀河連邦と良好な関係を築くことは無理だ」と。こうしたエピソードは、人間への信頼に対する佐藤監督自身の葛藤と取れなくもないのだが。

「確かに、あきらめたくなったり、どうしようもないなあと思ったりすることもあるんですが、たとえどうあれ、結局人間は前を向いて進んで行くしかないんだ、ということをここ何年かずっと考えていました。僕が生きている間は無理かもしれないけど、その思いが世代を超えて引き継がれていけば、いつか必ずよくなるに違いないと。こういうことを意識しながらアニメを作ったのは『ムリョウ』が初めてです。そういう意味では、正直に作っちゃったなあというか（笑）。もちろん、アニメは娯楽じゃなければならない、ということが大前提としてあってのことですけど」

転校生として突如現れたムリョウとは何者なのか。銀河連邦が地球に下した“No”は覆らないままなのか。“シングウ”の秘めた謎とは。ヒロイン那由多（主要メンバーの中では、数少ない喜怒哀楽のハッキリしたキャラ。勝ち気なんだけど、時々弱音も出たり。そんなところがまた魅力的）の活躍ぶり。ところどころに仕掛けられたオフビートタッチの笑い。さらには、佐藤監督が“アニメーション作家”として特に力を入れたという空と雲の描写の美しさ。そんな物語の面白さとアニメならではの映像の魅力にひたりつつ、「前に向かって進むしかない」という佐藤監督の発言を自分なりに解釈してみるのも、『学園戦記ムリョウ』の楽しみ方のひとつだと思う。

さとう　たつお

1964年神奈川県生まれ『ちびまる子ちゃん』『忍たま乱太郎』『赤ずきんチャチャ』などの演出を手がけたのち、『飛べ！イサミ』でテレビ初監督。その後、『機動戦艦ナデシコ』、劇場版・機動戦艦ナデシコ『The Prince of Darkness』、『ねこぢる草』（本年度の文化庁メディア芸術祭受賞作品）などを発表。『学園戦記ムリョウ』はNHK BS2で放映され、好評完結を果たしたばかり（全26話）。DVD&ビデオは、現在、一～四巻（第11話まで収録／一巻のみ3、800円、ほかは各5、500円※すべて＋税／キングレコード）が発売中。今後も続々リリース予定。



特大！詳細!!

街で迷わないための折り込みマップつき!!

シェンムーII コンプリートガイド

好評発売中!!

完全攻略!!

総ページ数288ページ!!!
「シェンムーII」のすべてがここに凝縮!!

- **進む！** 最短攻略フローチャートにメモ全埋めフローを完全リンク！
- **歩く！** 折り込みマップ＋詳細な部分マップで行動範囲を徹底フォロー！
- **遊ぶ！** メインイベント＋サブイベント＋ミニゲーム＋全アイテムを全公開！
- **勝つ！** 全技データ掲載＋全戦闘に勝利する秘訣を伝授！



A5判／オールカラー／288ページ／
折り込みマップつき／本体価格1,800円(税別)

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社 http://books.softbank.co.jp/

●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。(表示価格は税別)

宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201　※土・日・祝日を除く 10:00〜12:00 13:00〜17:00
●E-メール：magazine@softbank.co.jp　FAX：03-5549-1211　※24時間受付中

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・電話番号・eメールアドレス・希望のプレゼント番号と賞品名（おくづけのページを参照）を明記し、「編集部へひとこと」欄には本誌を読んだ感想や、意見などをお書きください。DC（ドリームキャスト）、PS2（プレイステーション2）、GC（ゲームキューブ）、Xbox、そして携帯ゲーム機へ移植を希望するゲーム作品がありましたら、それぞれの欄にご記入ください。裏面のアンケート解答欄には、以下の質問事項への答えを「アンケート回答欄の記入例」にしたがってご記入ください。黒のボールペンやサインペンなどで枠内に正しくご記入ください。その際、アラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスの中にハッキリと正しく記入するようにしてください。集計は機械で行っておりますので、ハガキはキリトリ部できれいに切りはなし、回答欄を汚さないように注意してご応募ください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹よく利用するゲーム情報メディアはなんですか。（8つまで）
01　アルカディア
02　ザ・プレイステーション2
03　電撃王
04　電撃姫
05　電撃G'sマガジン
06　電撃ゲームボーイアドバンス
07　電撃PS2
08　ドリマガ
09　ファミ通
10　ファミ通PS2
11　ファミ通64+ゲームボーイアドバンス
12　GAME　WAVE
13　Vジャンプ
14　NINTENDO DREAM
15　NINTENDO KIDS
16　ゲームボーイアドバンスマガジン
17　ファミ通.com（web）
18　GAMESPOT/JAPAN（web）
19　電撃オンライン・ドット・コム

❺今号の本誌の表紙の絵についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❻このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❼あなたは今年に入ってから、何本のゲームソフトを買いましたか？（機種は問いません）。

❽あなたは『ドリマガ』を毎号購入していますか？　またその理由もよろしければお書きください。
01　毎号買っている（その理由は？）
02　毎号ではないが、だいたい買っている（その理由は？）
03　読みたい記事があるとき買っている（主にどんな記事ですか？）
04　ときどき買っている（その理由は？）
05　その他

❾今号の記事で面白かった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬P.26からの全機種のソフト発売スケジュールから、あなたが今後買いたいと思うソフトを欲しい順に「1番」の枠からお答えください（10本まで）。ハードの種類は問いません。番号はソフトの名前の前についている3桁の番号を使用してください。

表1　今号の記事

01　ドリマガトピックス
02　（特別企画）Xboxに大接近！
03　海外事情通／UKウォッチ
04　史上最速！ ドリマガニュース
05　BI-Weekly ドリマガ全ハード対応　データステーション
06　ドリマガ全ハード&DC読者レース
07　ALL GAME ソフトレビュー
08　（連載企画）ドリマガなぜなに!? 探検隊
09　（特別企画）「鉄拳4」VS.「バーチャファイター4」そのすべてを徹底比較！
10　（特報）不思議のダンジョン 風来のシレン外伝　女剣士アスカ見参！［DC］
11　（〃）サクラ大戦オンライン～帝都の長い日々～［DC］
12　（〃）サクラ大戦オンライン～巴里の優雅な日々～［DC］
13　（〃）MISSING PARTS the TANTEI stories［DC］
14　（〃）ミルキィ・シーズン［DC］
15　Xbox Count×Down 3/7　HALO［Xbox］
16　（特報）segaGT2002［Xbox］
17　（〃）エアフォースデルタⅡ［Xbox］
18　（〃）デッド オア アライブ3［Xbox］
19　（ドリマガスペシャルインタビュー）「ロックマン」から「鬼武者」まで―カプコンの稲船氏が語る最新作の手ごたえ
20　（特報）バイオハザード［GC］
21　（〃）ソニックアドベンチャー2バトル［GC］
22　（〃）ソニック　アドバンス［GBA］
23　（〃）BLACKU BLACK ブラブラ［GBA］
24　（〃）ブレス オブ ファイアⅡ ～使命の子～［GBA］
25　（〃）クランボ［GBA］
26　（〃）ストリートファイターZERO3 ↑（UPPER）［GBA］
27　（〃）ロマンシング　サ・ガ［WSC］
28　ドリマ画人カラー別館　ドリマガ展覧会
29　（攻略）機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオンDX［PS2］
30　（コミック）デジ×ログチャンネル作／おおつきべるの
31　半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!［WSC］
32　読者投稿コーナー「ドリマガ人」
33　（コラム）岩垂徳行ワールド「ドリみゅ～♪」
34　（コラム）葉山（兄貴）宏治のハングリーでギャラクシー
35　（コラム）南央美のOPEN SESAME!!
36　（コラム）黒川文雄のCOLUMN／まだまだBLACK or…
37　（アニメ情報ページ）アニモニ。
38　（コミック）サムシング吉松劇場 作／サムシング吉松
39　（コミック）コミック・ワンダーランド 作／徳光康之、門井亜矢
40　（インタビュー）ラジカル コミュニケーション
41　（コミック）竹本泉の色々ですくすくす 作／竹本泉
42　（特報）グランツーリスモ　コンセプト2001 TOKYO［PS2］
43　（〃）スーパーロボット大戦IMPACT［PS2］
44　（〃）ゼノサーガ　エピソードI　力への意思［PS2］
45　（〃）ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～［PS2］
46　（〃）ワールドサッカー ウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション［PS2］
47　（〃）ジャック×ダクスター 旧世界の遺産［PS2］
48　（〃）デュアルハーツ［PS2］
49　（〃）ブラックマトリクスⅡ［PS2］
50　（〃）グローランサーⅢ［PS2］
51　（〃）アーマード・コア3［PS2］
52　（〃）侍～SAMURAI～［PS2］
53　（〃）チョコレート♪ キス［PS2］
54　（〃）サイドワインダーF［PS2］
55　（〃）対局麻雀 ネットでロン！［PS2］
56　（攻略）Rez［PS2］
57　（〃）ヴァンパイアナイト［PS2／DC］
58　（冬休み直前 特別企画）誰もがアツクなるパーティーゲームはこれだ！
59　（〃）桃太郎電鉄_［PS2］
60　（〃）ボンバーマンカート［PS2］
61　（〃）ボンバーマン64［N64］
62　（ドリマガPC情報局）ファンタシースターオンラインVer.2
63　（〃）ツヴァイ!!
64　（〃）Wizardry8
65　（〃）マブラヴ
66　（〃）ハローワールド
67　（〃）妹でいこう！
68　ドリマガ裏技広場
69　（Dreamcast Magazine mini）新着／カード・オブ・デスティニー
70　（〃）新着／吉亜の丘で寝ころんで…
71　（〃）新着／21-TwoOne-
72　（〃）攻略／プリズム・ハート
73　サクラ大戦活動写真応援コーナー　活写オーライ！
74　あなたとつくるサクラ大戦ファンページ　ハナマガ！
75　（連載）蒸気工廠
76　（ドリマガ アーケード最前線）電脳戦機バーチャロン フォース
77　（〃）バーチャファイター4 Ver.B
78　（〃）湾岸ミッドナイト
79　（〃）ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
80　赤坂ガレキ堂
81　（コミック）ぐるぐるクリーチャー 作／ウエクサユミコ
82　赤坂にきたままのドリママ占い

表2　ハードリスト

01　ドリームキャスト
02　スーパーファミコン
03　NINTENDO64
04　ニンテンドー ゲームキューブ（互換機含む）
05　プレイステーション
06　プレイステーション2
07　ポケットステーション
08　セガサターン（互換機を含む）
09　ワンダースワン（カラー含む）
10　ゲームボーイ（カラー含む）
11　ゲームボーイ アドバンス
12　NEO・GEOポケット（カラー含む）
13　デスクトップパソコン
14　ノートパソコン
15　携帯電話・PHS
16　DVD VIDEOプレイヤー
17　Xbox



流れ星は、野原に寝袋じゃなくて、露天風呂に星見酒でいきたいと思う㊢です……。

竹本先生へのお便りは、〒107-0052 赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング（株）ドリマガ編集部「竹本泉の色々ですくすくす」係まで送ってね。

「GT」2002年1月1日、のスペシャルイッシューいよいよ始動——





ドリマガ 特報 PS2

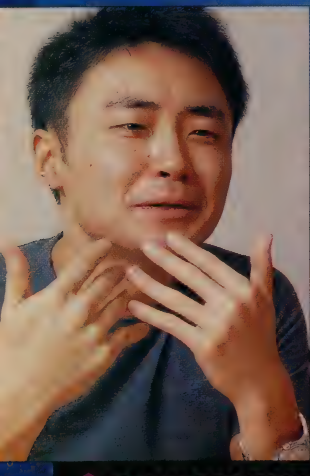
対応機種■プレイステーション2

2002年1月1日発売予定・完成度100%
価格■3,200円
ジャンル■RAC（レース＆ドライビングシミュレータ）
発売元■ソニー・コンピュータエンタテインメント
プレイ人数■1～2人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.scei.co.jp/
対応機器■GT FORCE、デュアルショック、デュアルショック2対応
備考■i.LINKケーブル使用時最大6人プレイ可能。

GT Concept
GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2001 TOKYO



衝撃の発表から早１カ月半、かつてないコンセプトが話題の「グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO」（以下GTC）の全貌が見えてきた。今回はプロデューサー山内氏のインタビューを交え、最新情報を大公開！



（株）ポリフォニー・デジタル プレジデント
山内一典
KAZUNORI YAMAUCHI

山内氏のクルマ好きは有名で、最近『TITLE』でも紹介されたように、ポルシェ911 GT３を筆頭に、ホンダS2000、ミツビシランサーエボリューションⅤの３台を所有している。

INTERVIEW

山内氏が最新の「GT」の姿を語る

——「GT3」から半年あまりが経ちますが、そもそも「GTC」開発のきっかけは？

山内■じつは、もともと本作は作る予定がなかったんですよ。本当は「グランツーリスモ４」を2003年春あたりに目指していたんですけど、日産自動車の方から「GT-R作ってるんだけど、『グランツーリスモ』に入れない？」という話があって（笑）。で、タイミングよく東京モーターショーがあったんですね。ショーにはいろんなメーカーから面白いクルマが出展されるし、僕らも新しいメカニズムには興味あるので、単純に好奇心としてやってみようかなっていうのがあって。それがきっかけだったんです。ですから、最初から予定していたものではないんですよ。

——今回、内容がかなりシェイプされているとのことですが、その意図は？

山内■そうですね、「グランツーリスモ」の特徴というのは、どちらかと言うと、何もかも膨大という世界だった。それがある意味シリーズのアイデンティティの１つだったんですけど、膨大になりすぎて初心者には入門しにくくなってしまった、それが今の「グランツーリスモ」の現状なんです。そこで、もう一度「グランツーリスモ」のエッセンスを、もうちょっと気軽に楽しめるようなものを作ろう、というのが、あとから出てきたもう１つのコンセプトですね。

——ちなみに開発はいつから？

山内■今年の４月ぐらいですね。ですから開発期間はそんなにないんですよ。今までの「グランツーリスモ」は、それまでの基盤を全部壊して一から作り直していくという方法を取っていたんですけど、今回はスケジュール的な問題もあって、「３」のシステムをそのまま流用する形にしたんです。とは言っても、「３」での反省点もイロイロとあって、GUIについてはすべて作り直してます。

——制作過程もシリーズでは異例というわけですね？

山内■そうですね。異例と言えば僕らが今回怖かったことが１つあって、ある種「グランツーリスモ」っていうのは勝手に作っていたわけですよ。自動車メーカーとかタイヤメーカーとか、そういうところとは関係なく、

 ※画面写真は開発中のものです。

メニュー周りを一新し、よりシンプルにわかりやすくなった

「GTC」の大きなテーマの1つになっているのが、“入門のしやすさ”。ゲームシステムは、できる限りシンプルにし、各メニュー周りのGUIも変更、初心者でもとっつきやすくなっている。それでは最新のメニュー画面を見つつ、内容を探っていくことにしよう。

メインメニュー



メインメニューに特に大きな変更はない。構成は、ちょうど「GT2」のアーケードディスク的と言えばピンとくる人も多いだろう。

モード選択



ゲームモードで目新しいのは「コースライセンス」の存在。各コースを周回し、そのラップタイムによってライセンスが取得できるものと思われる。かつてのライセンスとはまた別物だ。

レベル選択



ゲームレベルは、「ノーマル」と「プロフェッショナル」の2種。敵の速さが変わるというよりも、アシスト機能が働くか否かの違い。「プロ～」では各種アシストがすべてOFFになっている。

カテゴリー選択



「コンセプトカー」をはじめとし、5つのカテゴリーからクルマを選べるようになった。なお上の画面では「ファンタジーカー」となっているが、「GT3」にあった「ドリームカー」となる。

クルマ選択



各カテゴリーに入ると、選択できるクルマが並ぶ。各車のおおまかな性能が画面右下に出るので、特別クルマに詳しくない人でも、ある程度は性能を見極めることができるのはうれしい。画面構成は「GT3」のアーケードモードのそれに酷似しているが、双方を見くらべると「GTC」のほうが洗練されている印象。

コース選択



コース選択もシンプルそのもので、やはり「GT3」のアーケードモードとほぼ同じ画面構成となっている。「GT3」に比べると収録コースが少ないので、かなりアッサリとした印象だが、それも“わかりやすさ”に貢献している。ちなみに収録コースは、前作に比べ細かい部分で改良されているというからお楽しみに。





中・低速コーナーを中心とした全長2950mのテクニカルコース。途中にはループセクションも。

『オータムリンク』が復活し、コース数は逆走を含め全10コース！

「GT」「GT2」とシリーズ2作にわたり収録されたものの、「GT3」で突如姿を消した、あの「オータムリンク」が「GTC」で復活する。元々、数あるコースの中でもファンが多かったコースだけに、この復活を喜ぶ読者も少なくないはず。グラフィックの進化ぶりは特筆すべきものだ。この「オータムリンク」を含め、収録コースは全部で5コース。ただし逆走があるので、実質右の10コースが収録される。どれもシリーズのファンにはおなじみのコースだ。



美しい紅葉が本コースの特徴。木々のリアリティにも注目。



ヘアピンやクランク等、タイトコーナーがじつに多く、走行にはライン取りが非常に重要になる。

収録予定コース

コース名	全長
Mid Field Raceway/ミッドフィールド・レースウェイ	3566.1m
Mid Field RacewayII/ミッドフィールド・レースウェイII	3566.1m
TOKYO R246/東京・ルート246	5116.7m
TOKYO R246II/東京・ルート246II	5116.7m
SWISS ALPS/スイスアルプス	3305.3m
SWISS ALPSII/スイスアルプスII	3305.3m
Tahiti Maze/タヒチメイズ	3597.5m
Tahiti MazeII/タヒチメイズII	3597.5m
Autumn Ring/オータムリンク	2950.0m
Autumn RingII/オータムリンクII	2950.0m

僕らなりにクルマというのはこういうもので、こう動くんだって。で、ユーザーとの関係において、例えば、クルマの動きがリアルだとか、そういう評価はいただいてましたけど、自動車メーカーに行って裏をとるというところまでは怖くてやってなかったんです。で、今回コンセプトカーを入れたいとメーカーさんからうかがって。となると、当然自動車メーカーのエンジニア、研究所の人たちと一緒に仕事をしなきゃいけないですよね。これは過去のシリーズではなかったことですから、最初は「大丈夫かな？」っていう不安もあったんですけど、作っていく過程で「結構イケてるじゃん」っていうのがわかってきて。メーカーの人も、「グランツーリスモ」が今持っている基礎体力みたいなものには、すごく感動してくれてて。だから、何か単純にうれしかったのを覚えてますね。

——実際、メーカーさんとやりとりを進めていくうえでも、各車の再現性を追求していく部分は難しかったんじゃないですか？

山内■そうですね。今回苦労したのはですね、1つはメカニズムが全く新しいものをどうやって再現するか、ですね。コンセプトカーの場合、普通はほとんど実際に走っていない車、つまり展示はできるんだけれども、本当に時速200kmで走れるかっていうと走れない車がほとんどなわけです。ただコンセプトは、メーカーさんそれぞれが持っていらっしゃって、こう動くはずだっていうイメージを持っているんです。で、「グランツーリスモ」の中で実際に動かしたときに、実走行に際してのいろいろな不具合が出てくるんですが、それに1つひとつ対応していかなければならない。これが大変でしたね。やってることは本物のクルマを作っていく作業と非常に似ていて、メーカーの実験ドライバーの方を呼んで実際に評価をしていただいたりもしましたよ。

——同じ自動車メーカーとはいえ、それぞれ企業風土も違うでしょうから、ある意味大変な部分もあったんじゃないですか？

山内■確かに大変だったことはありますけど、僕らも楽しんでやってますからね（笑）。逆に言えば、いろいろな形で物事がスムースに運んだことも事実で、その背景は、みなさん「グランツーリスモ」のファンなんですよ（笑）。それでうまくいったのかもしれませんね。

——そう考えると、「GTC」の最大の魅力はクルマかなとも思うんですが、コンセプトカーばかりでなく、ひととおりのカテゴリーの車種が収録されるんですよね？

山内■「グランツーリスモ」の中に入っているクルマの魅力って何だろう？って考えたときに、やっぱり大きいのは実在するクルマが入っている点ですよね。それは外せない。だから「グランツーリスモ3 A-spec」以降に出た新車たち、例えばインテグラのタイプRとか、シビックのタイプRとか。そういうクルマたちは当然入れてます。次に自動車メーカーのコンセプトカー。各自動車メーカーの未来に向けてのビジョンが具現化されたコンセプトカーは、これはこれで、すごく個性的ですよね。で、レーシングカーに関しては、これは全日本GT選手権のクルマなら、例えば最新バージョンを入れたりとか、あるいは最新のラリーカーを入れたり、という形

コンセプトカーから最新モデルまで40車種以上のクルマを収録!!

「GTC」に収録されるクルマは、今年のモーターショーで公開されたコンセプトカーや今年マイナーチェンジ、モデルチェンジを遂げた最新モデルを含め、40台以上が予定されている。ただし敵車として登場するクルマ(つまりプレイヤーはドライブできない)も存在し、それらを含めると80車種以上にもなるという。具体的なラインナップは以下の表のとおりだが、この中からいくつか最新の画面写真が公開されたので紹介しよう。当然、「GT3」ではドライブできないクルマばかりなので、早く運転してみたい。

収録予定車種リスト(12月14日現在)

メーカー名	車種名	備考
DAIHATSU	Copen(コペン)	ショー公開モデル
HONDA	CIVIC Type R(シビック Type R)	2001年式
HONDA	INTEGRA Type R(インテグラ Type R)	2001年式
HONDA	NSX-R Prototype(NSX-R プロトタイプ)	ショー公開モデル
HONDA	DUALNOTE(デュアル ノート)	ショー公開モデル
HONDA	Fit W(フィットW)	2001年式
HONDA	S2000(S2000)	2001年式
HONDA	LOCTITE MUGEN NSX(ロックタイト無限NSX)	2001年モデル
HONDA	Mobil 1 NSX(モービル1NSX)	2001年モデル
HONDA	RAYBRIG NSX(レイブリック NSX)	2000年モデル
HONDA	ARTA NSX(ARTA NSX)	2000年モデル
MAZDA	RX-8(RX-8)	ショー公開モデル
MAZDA	ATENZA(アテンザ)	ショー公開モデル
MAZDA	RX-7 Type R Bathurst R(RX-7 Type R バサーストR)	2001年式
MITSUBISHI	LANCER Evolution Ⅶ Rally Car Prototype(ランサーエボリューション Ⅶ ラリーカー プロトタイプ)	2001年式
MITSUBISHI	CZ3 Tarmac(CZ3 ターマック)	ショー公開モデル
NISSAN	GT-R CONCEPT(GT-R コンセプト)	ショー公開モデル
NISSAN	FAIRLADY Z(フェアレディZ)	ショー公開モデル
NISSAN	SKYLINE 300GT(スカイライン 300GT)	2001年式
NISSAN	SKYLINE GT-R M・spec(R34)(スカイライン GT-R M・スペック(R34))	2001年式
NISSAN	mm(mm)	ショー公開モデル
NISSAN	PRIMERA 20V(プリメーラ 20V)	2001年式
NISSAN	XANAVI HIROTO GT-R(ザナヴィ ヒロト GT-R)	2001年モデル
NISSAN	PENNZOIL ZEXEL GT-R(ペンズオイル ゼクセル GT-R)	2001年モデル
NISSAN	CALSONIC SKYLINE(カルソニック スカイライン)	2000年モデル
NISSAN	PENNZOIL NISMO GT-R(ペンズオイル ニスモ GT-R)	1999年モデル
SUBARU	IMPREZA WRX STi Prodrive Style(インプレッサWRX プロドライブ スタイル)	2001年式
SUBARU	IMPREZA WRC(インプレッサ ラリーカー)	2001年モデル
SUZUKI	GSX-R/4(GSX-R/4)	ショー公開モデル
TOYOTA	ALTEZZA Gita AS300(アルテッツァ ジータ AS300)	2001年式
TOYOTA	SOARER 430SCV(ソアラ 430SCV)	2001年式
TOYOTA	WiLL VS(ウィル VS)	2001年式
TOYOTA	pod(pod)	ショー公開モデル
TOYOTA	RSC(RSC)	ショー公開モデル
TOYOTA	Castrol TOM'S SUPRA(カストロール・トムス・スープラ)	2001年モデル
TOYOTA	au CERUMO SUPRA(au セルモ スープラ)	2001年モデル
TOYOTA	esso Ultraflo SUPRA(エッソ ウルトラフロー スープラ)	2001年モデル

SUZUKI GSX-R/4

GSX-R/4





記念すべきシリーズ初のフルオープンカー

「2輪と4輪の融合」をテーマにしたスズキのコンセプトカー。非常にスポーティーなスタイリングが目を引くが、なんと「GT」シリーズにフルオープンで登場するクルマは、このGSX-/4が初めてという記念すべき1台。写真にもドライバーが写っている点に注目。



MITSUBISHI CZ3 Tarmac

CZ3 ターマック



次世代スポーティーコンパクト

三菱がWRCで培った技術を惜しげもなく投入した、次世代コンパクトカーのコンセプトモデル。一見、ごく普通のクルマだが、ランサー・エボⅦと同じドライブトレインを採用し、インテリアもじつにレーシー。



NISSAN SKYLINE GT-R M・spec(R34)

スカイライン GT-R M・スペック(R34)





これぞ究極のR34 GT-R

同Vスペックからさらに細部を熟成させたマイナーチェンジ版。モデルチェンジされたのが5月のため、「GT3」には収録されていない。GT-Rファンには、これだけで購買意欲をそそられるはずだ。

で進化させてきました。で、実はもう1つカテゴリーとして大きな魅力あって、それは“ドリームカー”なんです。「グランツーリスモ」の「1」の時から、僕らもわりと無自覚にやってきたんですけど、例えば、このクルマがル・マンに出たら、という“if”に基づいたクルマを作ってきたわけです。今までも膨大な数のドリームカーを作ってきましたけど、今回も結構作りましたね。ですから、今回「GTC」に収録したクルマは、一応あらゆるカテゴリーを網羅していると思います。

――プロジェクトも終盤ですが、振り返ってみていかがですか?

山内■僕らの志向としては、やっぱりあれこれ盛り込みたいし、つねに内部で抱えている技術的なリソースもあるんですよ。で、次の「GT4」っていうのは、あれも入れよう、これも入れようっていう技術要素がいっぱいあって、そこから広がってくる楽しみがあるんですけど、今回は、1個1個煮詰められる面白さみたいなものがありましたね。クルマ1台1台につき、相当な試行錯誤をしてますから。そういう意味では、ボリュームは今までの「グランツーリスモ」に劣りはしますけど、質は上がったかと思います。

――こういう形でのリリースになると、今後シリーズ化も?

山内■考えられなくもないですが、今のところは全く考えてなくて。今回はたまたま東京モーターショーがあったからで、じゃあこれから2002年春版、夏版って出すのかって言ったら出さないと思いますね。

――当然「GTC」をステップにして「4」へとつながるわけですが、将来的なビジョンは?

山内■「グランツーリスモ4」は、完全ネットワーク対応、ネットワーク側のいわゆるバックエンドと言うか、そっちのサービスも含めたものと考えていて、それが2003年春ぐらいに立ち上がればいいなと思ってます。それ以外についてはまだ未定で、近々、海中深く潜って考えます(笑)。

――来年1月1日に発売ということで、ユーザーさんの手にはその時期に届くということになりますけど、GTでずっと遊んできた方とはちょっとまた遊び方が変わるのかな、という部分はありますよね。そのへん今までのファンの方々にはどう遊んでほしいですか?

山内■そうですね、「グランツーリスモ」の最新作は何ですか?って言われたときに、非常に僕自身答えが難しくて。ある意味、正統的な「グランツーリスモ」の最新作は、来年の1月1日になっても、「グランツーリスモ3 A-spec」だろうと思うんですよね。ただ、「グランツーリスモ3 A-spec」から半年ぐらい経って、当然ながら否応なく進化しちゃっている部分ってあるんです。そう考えると、やっぱり“最新のGTは最良のGT”だっていうところで、「GTC」になるのかな、と。単純にクルマの動きを見ても、メーカーさんとのコラボレーションの甲斐もあって、随分進化してるんですよ。ですから、初心者から上級者まで、気楽に遊んでほしいんです。「GT3」って達成率を100%にするには最低でも100時間くらいかかってましたけど、今回は24時間くらいで終わる予定ですから(笑)。だから階段を駆け上がっていくテンポは、今までよりずっと早いんじゃないか

HONDA Fit W

フィットW







こういうクルマも魅力的!?

今年春にリリースされたホンダのニューコンパクトカー。ファミリーカーに相応しい世界最高水準の安全性と低燃費（23Km/L）がウリで、今年度のカー・オブ・ザ・イヤーを受賞。ちなみに、その選考委員である山内氏もこのフィットに満点の投票をしたという。

NISSAN PRIMERA 20V

プリメーラ 20V

「GT3」では収録されていなかった日産を代表するスポーティーセダン、プリメーラもフルモデルチェンジ版が収録される。モデルにはセダンとワゴンが存在するが、収録されるのはセダンタイプのみ。そのデザインに注目。

プリメーラも「GT2」以来の復活!



「GTC」にはペースカーも登場!?

このGT仕様のGT-R。一見してペースカーそのものだが、「GTC」にはこんなクルマまで登場する（プレイヤーがドライブできるかどうかは不明）。じつは、このクルマにはモデルがあり、元々は「グランツーリスモ」のデモカーだったりする。



オフィシャルカーとして登場するならローリングラップも存在する!?



実車はこんな感じ

ちなみにこれが実車。回転灯がないだけで、カラーリングはそのまま。完璧な再現度だ。



と思いますし、手軽に楽しんでもらえるかなと。

――やっぱり、やり込んでいくとうれしいこともいくつか何かが……？

山内■ありますよ。今回はプレゼントカーも、きっちりねっとり作ってあります（笑）。でもそれが今までだったら3カ月かかってたところが、多分今回は2日とか3日とかやり込めば出てくると思います。あとは「GTC」のあとに「GT3」に入りやすくなる仕掛けもあったりするので期待しててください。

――最後にメッセージを。

山内■「GTC」が出たら、しばらくは「GT」シリーズは出ません。僕らも「4」へ向けて深く深く潜ってしまうので、それまで「GTC」を存分に楽しんでほしいですね。

――ありがとうございました。



「『4』に向けていろいろやってますよ」

GTカーも2001年モデルを収録!!

コンセプトカーや最新の市販車の収録だけが「GTC」の魅力ではない。「GT3」のイメージリーダーとなったGTカーの最新モデルの収録も忘れてはならない。レースレギュレーションに大きな変更がないので、走行性能は前年モデルと比べても大差ないが、ボディ形状やカラーリングが異なるなど、見た目の変化は大きい。



最後の最後までチャンピオン争いが続いた今年のJGTC。その興奮を「GTC」で味わおう。

Castrol TOM'S SUPRA （No.36/GT500クラス2001年ランキング15位）

（カストロール・トムス・スープラ）





前年からカラーリングを大幅に変更したトムス・スープラ。ドライバーはベテラン黒澤琢弥と土屋武士。

au CERUMO SUPRA （No.38/GT500クラス2001年ランキング1位）

（au セルモ スープラ）





今シーズンの台風の目となったマシン。優勝こそないものの、つねに上位に食いこみチャンプに輝いた。

XANAVI HIROTO GT-R （No.22/GT500クラス2001年ランキング5位）

（ザナヴィ ヒロト GT-R）





高速セクションが速いスープラを差し置いて、第4戦、富士で優勝。GT-Rの中でも、その強さには定評がある。

PENNZOIL ZEXEL GT-R （No.23/GT500クラス2001年ランキング4位）

（ペンズオイル ゼクセル GT-R）

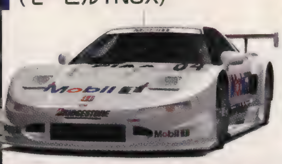




優勝には恵まれなかったが、三度も表彰台に上るなど強さを見せたマシン。ドライバーはEコマスと影山正美。

Mobil 1 NSX （No.64/GT500クラス2001年ランキング8位）

（モービル1NSX）





第5戦もてぎで遂げたポール・トゥ・フィニッシュも記憶に新しい。後半のノーポイントがつらかったか!?

LOCTITE MUGEN NSX （No.1/GT500クラス2001年ランキング3位）

（ロックタイト無限NSX）





車両規定によりパワーダウンを余儀なくされたNSXだったが、開幕戦でいきなり優勝、ド肝を抜いた。

ドリマガ 特報 PS2

PS2にてスーパーロボッ



GBA、WSC版と続いて発売された「スーパーロボット大戦」シリーズだが、早くも次回作のリリースが発表された。今作はシリーズ初のPS2作品となり、数々のスーパーロボットたちが熱き戦いを繰り広げるのだ!



NEW!

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年3月	発売予定・完成度70%
価格■	通常版7,980円 限定版9,980円
ジャンル■	SLG＋RPG（シミュレーションロープレ）
発売元■	バンプレスト
プレイ人数■1人	ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■	http://www.hotline-web.com/
対応機器■	未定
備考■	限定版はPTX-003Cアルトアイゼンフルアクションフィギュア付き。

衝撃のロボット大戦勃発!!

古今の人気アニメのロボットが多数集結し、プレイヤーとCPUが交互にユニットを移動させて戦闘を行っていく、戦術タイプのシミュレーションRPG「スーパーロボット大戦」シリーズ。PS２最初の「スパロボ」となる本作ではPS２のハード特性を生かし、PS版「α」「α外伝」で好評だったフルアニメーションの戦闘シーンがさらに進化。おなじみのロボットに関してはリファインされ、家庭用機初参戦のロボットは完全新作アニメーションで演出されている。

初公開となる今回は、家庭用機初参入＆久しぶりの家庭用機参戦の作品などの紹介と、「スパロボ」といえばおなじみの寺田プロデューサーにインタビューを敢行した。





戦闘パートと会話パートで構成されるシナリオをクリアしていく本作品。ゲームバランスもしっかりと調整されているので初心者でも安心して楽しめる。

家庭用機初参戦の

マシンロボ クロノスの大逆襲

クロノス星にあるという超エネルギー「ハイリビード」をねらう、ガデス率いるギャンドラー一味。それに立ち向かうロムたちの戦いを描く。ロムは聖剣・剣狼を使ってケンリュウに、さらに合身してバイカンフーとなる。1986年作品。





ト魂（スピリッツ）と血潮を燃やせ！



STORY

宇宙西暦0×××年。一年戦争終結後のティターンズの暴走と、ネオ・ジオン軍と結託し、地球圏の制圧をもくろんだパプテマス＝シロッコの野望を阻止したアーガマ隊。その戦乱に乗じて勃発した数々の戦乱も、スーパーロボットたちにより勝利へと導かれた。だが、それでも地球圏は動乱の中にあった。連邦上層部の浅はかな軍備縮小、新たな侵略者、そしてネオ・ジオンの再来……。そして、地球連邦軍本部との音信断絶……物語はここから加速する。

登場作品

- 超獣機神ダンクーガ
- マシンロボ クロノスの大逆襲
- 機動戦艦ナデシコ
- 忍者戦士飛影
- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
- 機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
- 機動戦士ガンダム第08MS小隊
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- 機動戦士ガンダムF91
- 機動武闘伝Gガンダム
- 無敵超人ザンボット3
- 無敵鋼人ダイターン3
- 聖戦士ダンバイン
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- UFOロボ グレンダイザー
- ゲッターロボ
- ゲッターロボG
- 真・ゲッターロボ（原作漫画版）
- 超電磁ロボ コン・バトラーV
- 勇者ライディーン
- バンプレストオリジナル

勇者たち。その勇姿をとくと見よ！

破邪大星ダンガイオー

さらわれて記憶を消された4人の少年少女は、兵器として宇宙海賊バンカーに売られることを嫌い脱走、力を合わせてバンカーに立ち向かう。彼らの乗るダンメカニックは合体してダンガイオーとなり、超能力を駆使した技で戦う。1987年作品。



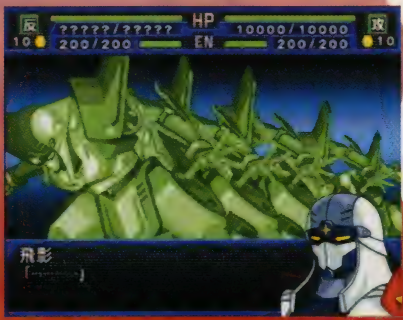


ダンガイオーのメインパイロットはロール＝クラン。ダンガイオーに合体した瞬間、性格が一変する。



忍者戦士飛影

宇宙船を襲うザ・ブーム軍と、その宇宙船を救出したジョウたちの戦いを描く。ジョウたちは3体のメカ、黒獅子・爆竜・鳳雷鷹に乗り込み、伝説の「忍者」を求めて旅する。飛影はピンチになると現れて、ジョウたちを助ける謎のロボ。1985年作品。





無人で稼働する謎のロボ・飛影（とびかげ）。その動きはまさに忍者。

家庭用機初参戦＆高い人気を誇る

機動戦艦ナデシコ

木星トカゲと呼ばれる謎の敵に襲われている地球。そんな中、民間企業の戦艦・ナデシコは火星移民を救うため火星を目指すが……。主人公のアキトたちが乗るエステバリスは、フレームと呼ばれるパーツを換装することで、あらゆる局面に対応できる機体。





重力波エネルギーのバリア・ディストーションフィールドを展開し、そのまま敵に突撃する。





無敵超人ザンボット3

ガイゾックに故郷の星を滅ぼされたジン一族。神ファミリーとして密かに地球に移住するが、100年を経た今、ガイゾックが地球に出現した。甦らせた巨大ロボ、ザンボット3に神勝平・神江宇宙太・神北恵子の3人が乗り込み、ガイゾックと戦う。





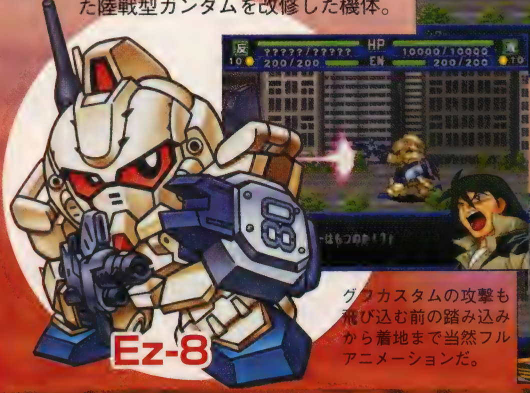


ザンボット3最強の必殺技、ザンボットムーンアタックが唸りをあげる。

機動戦士ガンダム第08MS小隊

一年戦争を舞台に、もうひとつのガンダムの戦史を描いた作品。コジマ大隊第08小隊隊長に着任したシロー・アマダは、戦いの中で命の尊さ、敵味方に分かれて戦うことの愚かさを知る。彼が乗るEz-8は大破した陸戦型ガンダムを改修した機体。





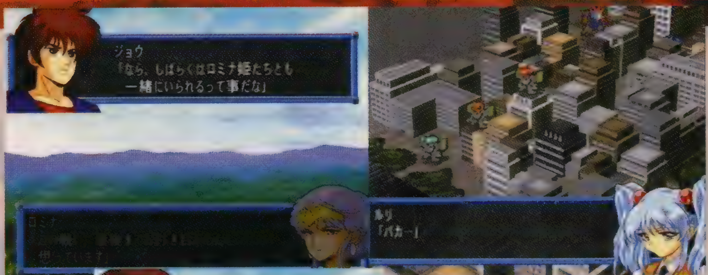
ビームライフルを撃つEz-8。滑らかなアニメーションと、初ボイスに期待大！



グフカスタムの攻撃も飛び込む前の踏み込みから着地まで当然フルアニメーションだ。

会話シーンにも変更が！

会話シーンが少しリニューアルされた今作。写真を見てもらえればわかるとおり、メッセージが表示されるウインドウからはみ出して、大きくキャラクターが表示されるようになった。見た目的には「第四次」以前と「α」以降の中間といったところ。髪型や表情、背景もよくわかるのがポイントかも。



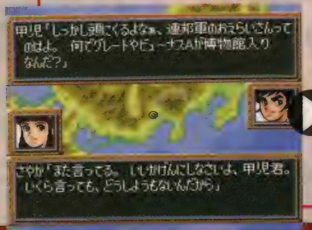


戦闘には参加しないキャラクターもストーリーを盛り上げてくれる。

戦闘マップでも

戦闘中も、通常会話時同様のメッセージウインドウ。「バカ…」って言われても、キレイに描き込まれたルリだったら問題ない？

これまでの会話シーンはというと……





「第四次」などでは正方形の中にキャラクターを表示。「α」ではアドベンチャーゲームっぽい。

勇者の参戦はまだまだ続く!

さまざまな勇者たちが登場するが、今回は人気と注目度が高いロボットたちを重点的に紹介しよう。

機動武闘伝Gガンダム

地球の覇権を懸けて争うガンダムファイトに出場したドモン＝カッシュ。彼の目的はガンダムファイトの優勝と、兄のキョウジが強奪して逃走したデビルガンダム! シリーズ屈指のアニメーションで彼らがどう動くのか? 期待大だ。





UFOロボ グレンダイザー

「マジンガーZ」「グレートマジンガー」に続くシリーズ3作目。地球支配を目論むベガ星連合軍を阻止せんと戦うUFOロボ・グレンダイザー。操縦するのはベガ星によって滅ぼされたフリード星の王子、デューク・フリード（宇門大介）だ。





家庭用機は「コンプリートボックス」以来になるグレンダイザー。ダブルハーケンの動きは必見。



正義の鉄拳、スクリュークラッシャーパンチは堅い装甲も簡単に貫く。



おなじみのロボットたちも大活躍!

今回紹介しきれなかったスーパーロボットたちも、多彩な動きに磨きをかけて参戦する。フルアニメーション戦闘シーンも多数リファインされ、新作カットインや武器の追加が施されるとのこと。シリーズ最高というデキに期待しよう!





準レギュラーのダンクーガには、新技が追加されている?



ムー帝国の守り神、ライディーンも参戦。使う技や動きも気になる。



シリーズ最美麗のマップ!

DC版「α」に続いて3Dポリゴンで描かれているマップは、拡大・縮小および360度自由に回転させることが可能になった。よりリアルで原作の雰囲気を再現し、クオリティもアップしたマップになっている。





より美しく、そして見やすくなったマップ。拡大・縮小をしても美しいままだ。



今作では2Dマップも同時に表示可能。正確な位置情報を把握しやすい。



予約&限定版には特典が付いてくる!

本作を予約をすると、何が収録されているか非常に気になる「スペシャル特別編集DVD」が特典として付いてくる。そして、PS版恒例になりつつある限定版には「PTX-003C アルトアイゼン フルアクションフィギュア」が付いてくる。

寺田プロデューサー
衝撃のスペシャル直撃インタビューへ!



SPECIAL INTERVIEW

TAKANOBU TERADA

●スペシャル直撃インタビュー！

最新作「IMPACT」で新たなステージへ！

8月のDC版の完成記念インタビューからわずか4カ月。なんと来春発売予定だというPS2での最新作「IMPACT」。新シリーズの見どころを聞いたぞ!!

寺田貴信

(株)バンプレソフト
「スーパーロボット大戦」シリーズ
プロデューサー

今年の夏に発売されたDC版の「スパロボα」からまだ4カ月程度。それを考えると、予想以上に早く発表された感もある今回のPS2版「スパロボ」最新作の「IMPACT」。今年はPS「α外伝」、DC版「α」、GBA版「A」、ワンダースワンカラー版「COMPACT」と、「スパロボ」ラッシュだったなか、そのトリをつとめる最新作「IMPACT」の開発状況、そして最新作では何を目指すのか？など、おなじみの寺田さんに直撃したぞ！

かつてないボリュームになる「IMPACT」

――今回の「IMPACT」はいつごろから開発をされていたんでしょうか？

寺田■企画自体は（PS版の）「α外伝」よりも早い時期からやってたんですよ、実は（笑）。ですから、実作業的には「α外伝」とほぼ同時（に始まっていた）という感じです。そのときに目指していたのは、「次なるスパロボの過渡期と、そこからのステップアップ」だったのですが、その答えの1本が「α外伝」であり、もう1本が今回の「IMPACT」にです。ですから「IMPACT」は、作品的には新たなシリーズとしてのまとめ役といった感じがあります。今回は「F完結編」以降のシリーズ作品をひとつにまとめた──つまり、ここ最近の「スパロボ」の集大成的作品に仕上げるつもりです。システム的に見ても、64版やDC版、GBA版、ワンダースワンカラー版など、ここ数作品で試してきたシステムも含まれているので、今まで試してきたモノがこの「IMPACT」で確立される……とも思っています。だけど、これが「スパロボ」の最終結論というわけではなくて、1つの形。手を替え品を替え……といった中で、一段落つけようという感じではあります。自分的に言えば、非常に"スタンダード"な「ロボット大戦」です。とんがったところもないですし。やはり最近のユーザーさんも含めて、新しいユーザーさんたちにも遊んでもらいたいというのは強いです。作品に「ナデシコ」や「Gガンダム」あたりが入っているのは、そういう部分でもあります。



「A」に続いて参戦の「Gガンダム」と「ナデシコ」。活躍に期待！

――来年春発売というと、開発状況はかなり進んでいるのでしょうか？

寺田■今のところ順調だと思います。もう大枠は組めてますから。「α」を作っていたときって、ゴールが見えない状況でやみくもに突っ走っていたような感じがあったんです。あれも、ある種無謀なボリュームでしたから（笑）。だけど、今回は「α」からの反省もあって、まずは最初に何を作るのかをビシッと決めてから作ろうって決めてました。あとはゲームバランスの調整とデバッグ作業にかかる時間次第です。

――タイトルの「IMPACT」はどういった意味なんでしょうか？

寺田■別に深い意味はないです。ノリと言えばノリ（笑）。ただ、ボリュームは確実に「α」以上はありますよ。もう二度とこれ以上デカイのは作らないぞっていうぐらいあります。しいて挙げるならそういう意味が「インパクト」にはあるかもしれないですね（笑）。

――今回PS2では初めての作品となりますが、PS2になってできるようになった部分、変わった部分というと？

寺田■やはり、いろいろできるようになりました。例えば読み込みのタイミングとかも、PSだと限界に近いところがあったんですが、今回はだいぶテンポよくなっています。詰め込める量が多いDVDだから、今までは容量の関係で小さかったムービーも大きい画面で見せられますし。

――今回は戦闘シーンの演出やマップの見せ方なども凝ってますよね。

寺田■そうですね。今回は特にマップの形は面白いですよ。今までになかったような、いろんな形のマップが用意してあります。そこらへん、PS2ならではの演出があるっていう点では面白いでしょうし、シナリオ的にも今までのシリーズには出てない敵とかも出てきます。それに、まだ詳しくはお話ししていないですけど、ちょっとした新しい"仕掛け"も、いろいろと入れてあります。いろんな意味で、今回の「スパロボ」は、今までのシリーズとは違うな、って感じてもらえると思いますよ。

――なるほど。開発も急ピッチで進んでいるようですが、新シリーズの登場に向けて、意気込みなどをいただけますか？

寺田■「α」とかをやって、「物足りないなぁ……」とかっていう方には、かなり満足してもらえるものになると思います。あと、よく『「α」の続編なんですか？』とか聞かれるんですけど、ハードが新しくなったこともあって、続編ものというのははあえて外しました。ここのところ、GBAとかワンダースワンとかでも「スパロボ」が出てますよね。僕自身としては、1本の作品で、すべてのユーザーさんを満足させるなんて無理だと思ってます。そういう思惑もあって、今回の「IMPACT」は「α」とは違った感じの作品にしてます。「α」とは別の方向性を持たせた「スパロボ」ですね。「IMPACT」は第二期「スパロボ」のシリーズ総決算であり、次なる「スパロボ」シリーズへの試金石という位置のタイトルです。1つの流れに対しての一区切りにしたいなという気持ちもありますから。そういう意味では、「IMPACT」をプレイされた方々の反応が、今後の「スパロボ」シリーズの方向性に影響を与えることになると思います。

"集大成"であり、次へ向けての布石でもあるという最新作「IMPACT」。春の発売はもうすぐだ！





ココに注目！ 衝撃① PS2になってすべてがここまで進化！

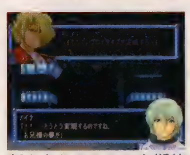
「IMPACT」の戦闘シーンはDC版「α」のような3Dではなく、シリーズ従来の2Dによるもの。とはいえPS2のパワーを駆使した、「これでもか！」というぐらいよく動き、ハデに演出された戦闘シーンは注目だ！



戦闘シーンも次に向けての試みが多数。必見だ！

ココに注目！ 衝撃② シリーズの集大成的な作品に！

「スパロボシリーズのある意味、集大成的な作品になります」と語る寺田氏。今回は登場作品は明らかにされたものの、そのシステムについてはまだ明かされていない。シナリオ、システムも含め「IMPACT」は「集大成」となるはずだ。



新たなシステムにも期待が膨らむ。待て続報！

「α」シリーズに出ていない作品が多いのも今作の特徴？



徐々に明かされていく"壮大なるサーガの謎"に迫る!!

ドリマガ
特報 PS2

対応機種■プレイステーション2
2002年2月28日 発売予定・完成度80%
価格■7,800円
ジャンル■RPG（ロールプレイング）
発売元■ナムコ
プレイ人数■1人 ディスク枚数■2枚(DVD-ROM)
URL■http://www.namco.co.jp/
対応機器■ 未定
備考■ 限定版(12,800円)も同日発売予定。

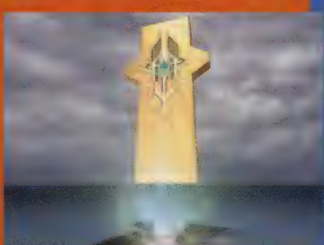


独特の世界観、ドラマティックなストーリー、そして何より、キャラクターが生き生きと動き回るかつてないリアルタイムCGで話題の本作「ゼノサーガ」。今回は、より深く世界観を理解するための助けとなるよう、人物や組織の関係にポイントを置いて解説する。

緻密に設定された舞台の謎を探る

ここでは、現在までに判明している世界観設定について、「時間の流れ」と「組織」に焦点をあてて整理してみる。ただ、各勢力の力関係についてはいまだ明らかにされていないので、現段階では、名称と大まかな役割を認識するにとどめておいてほしい。

AD20XX・地球



西暦20XX年、アフリカのトゥルカナ湖において、謎の遺跡が発掘された。その建造物のくぼみにプレートのようなものをはめると、海から巨大な物体（後に「事象変移機関ゾハル」と呼ばれるもの）が出現。物語は、この時すでに始まっていた……。

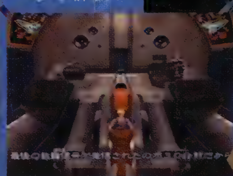
4000年

TC4767年・宇宙

この時代の人類は、ある理由から地球圏を放棄して宇宙に進出。各星系間を空間歪曲航法で結んだ「U.M.N（ウーヌス・ムンドゥス・ネットワーク）」や惑星開発技術を基盤に、「枢機院」と呼ばれる管理機構の統治のもと、約50万の惑星国家からなる星団連邦を形成している。

クーカイ・ファウンデーション





星団連邦ミルチア自治州にある特殊財団。所属者は公開されているが、組織の詳細は不明。なお、ミルチアでは過去に「ミルチア紛争」なるものが起きているらしい。

連邦接触小委員会



グノーシス現象に対処するため、連邦政府によって設立された研究委員会。連邦の要職者7名を中心に、約2000名の人員で構成されている。

巨大複合企業ヴェクター





レアリエン（合成人間）や、人類の天敵・グノーシスへの対抗手段を開発しているほか、U.M.Nを構築して星団連邦における軍事・通信ネットワークを掌握。連邦の中でも強い影響力を持つ勢力である。

U-TIC機関





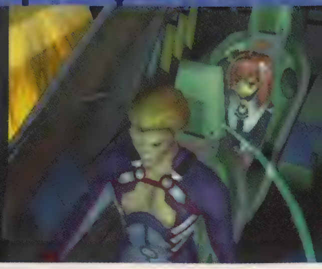
ヨアキム・ミズラヒなる人物が創設したとされる。上はその施設の一つ。どこかの惑星上に大規模な施設として存在するらしいが……。

企業・国家・組織編









複雑にからみ合う人間関係

これまでに公開されている人物たちの関係を、初登場のキャラクターも交えてまとめてみた。前ページの組織説明と照らし合わせると、それぞれの立場がより明確になるだろう。今はまだつながりが明確でない人々もいるが、やがて一堂に会し、それぞれの行動原理――「力への意志」を模索することになるのだろうか。



彼ら3人は貨客船エルザの乗組員。船の所属はクーカイ・ファウンデーションとなっているが、彼ら自身が財団の構成員というわけではないらしい。マシューズが財団に対して多額の債務を抱えているため、担保として船籍を預けているのだ。



航宙貨客船エルザ。元は高級船舶だったが、貨客船に改造され、武装も施された。





ヴェクターの最新技術によって開発された、対グノーシス戦闘用アンドロイド・KOS-MOSと、その開発計画の主幹技師であるシオン。彼女が開発中のKOS-MOSがグノーシスと戦うというその本来の力を発揮することがあるのだろうか――。この2人の関係のありようも、注目すべきポイントなのでは？

ヴェクター所属



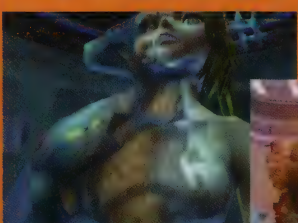
エルザ船内で一同が集う!?

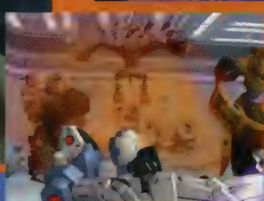
ゲーム序盤だと思われるエルザ船内の画面写真には、3人の乗組員のほかにも、シオン、KOS-MOS、ケイオスの姿が……。彼らはどこで出会い、なぜ行動をともにしているのだろうか？

Xenosaga CHECK!! "人類の敵"グノーシスとは何か？

突如宇宙に現れ、わずか十数年の間に全人類の数割を滅ぼした。「ある特定の条件下」以外では一切の物理的干渉を受けず、不定形で、生物であるかどうかすら不明。1体の大きさは数mから数万kmにまでおよび、その数は最低でも数百億とされる。







グノーシスの特異な性質を表す現象として、宇宙船の内外壁をすり抜ける、自分以外の生物や物質と融合する、自分自身の体を自在に変化させる、通常の兵器ではダメージを与えられない……などがある。

所属不明



明らかに主人公に接触する人物であるにもかかわらず、素性などは一切が謎。彼の目的や正体は、物語の核心にどこか触れるものなのかもしれない。

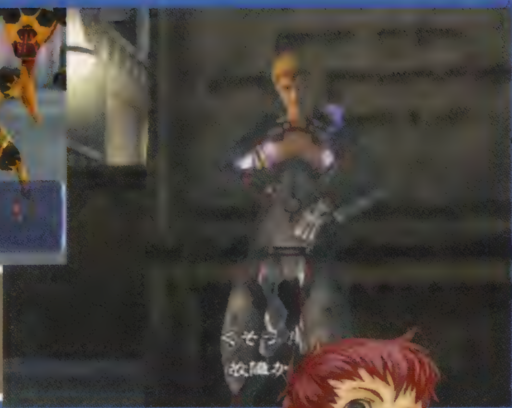
モモを中心とした動き

単純に「所属」という形では説明しきれないが、M.O.M.O.(モモ)というレアリエンをめぐる人間関係も形成されている。さしあたり、シオンたちとは別行動で物語を動かしていく存在なのだろうか？



連邦接触小委員会に呼ばれたジギーは、M.O.M.O.の「救出」を依頼される……。





を探る

Xenosaga CHECK!! 対グノーシス兵器"A.G.W.S."

KOS-MOSとともに、グノーシスへの有効な対抗手段とされている専用兵器「エイグス」。コアユニット＋オプションで構成する汎軍事用量産タイプと、個人専用機体である民生用プロトタイプがある。





左が量産機、右がシオン専用機（こちらはヴェクター製）。それぞれ異なるデザイナーがデザインしている。



Jr

クーカイ・ファウンデーション代表理事の1人。見た目の年齢は12歳ほどだが……。古書や古式銃に造詣が深く、二丁の銃を操る。ときおり、物事の本質をズバリ突いた発言をする。物語や主人公とどうかかわっていくのかは、今のところ不明。



シオン専用機とよく似た外観を持つこの機体は、じつはJrの専用機だ。さすが財団理事!?

クーカイ・ファウンデーション所属

Xenosaga CHECK!! コントロールフリー画面と戦闘システム

本作はイベント画面とコントロールフリー（CF）画面で構成され、CF画面ではマップ内を自由に探索することができる。マップには破壊可能なオブジェクトなども配置されていて、それをどう扱うかがプレイヤーの腕しだいというところ。



CF画面

もちろんCF画面も3D。画面の右下には、索敵レーダーが表示されるので、わかりづらい位置にいる敵もすぐに発見できる。



敵もCF画面上を動いているが、発見・捕捉されない限り戦闘に入ることはない。気づかれなければ、すぐそばを通ることも可能。



オブジェクトを利用してトラップを発動させれば、追いかけてきた敵を足止めすることもできる。



ジギー

元・連邦警察特殊作戦司令部分遣隊隊長。98年前、30歳で殉職したあと、強化素体用に献体され、戦闘用サイボーグとなって接触小委員会に配備された。M.O.M.O.と行動をともにする。

保護・護衛

信頼？



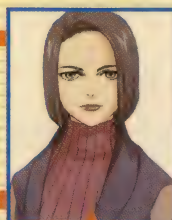
M.O.M.O.

「ある特殊な知覚」でしかとらえられないグノーシスを観測するために開発された、百式汎観測レアリエン（※欄外注）のプロトタイプ。善行を積んで、父ヨアキムのいる天国へ行くことを夢見ている。

保護者

創造

M.O.M.O.は、ミズラヒ夫妻の手による100機目の汎観測レアリエン。名前はMultiple Observative Mimetic Organicusの頭文字からつけられた。外観は夫妻の亡き娘・サクラに基づいて作られている。



ユリ・ミズラヒ

連邦接触小委員会の専門委員（中枢人員）の1人。そもそもこの委員会は、グノーシス現象を憂慮した彼女の提唱によって設立されたらしい。M.O.M.O.の保護者で、「ママ」と呼ばれている。ジギーにM.O.M.O.の護衛を命じたのも彼女？

元夫婦



ヨアキム・ミズラヒ

M.O.M.O.が「パパ」と呼ぶ人物。百式観測器の提唱者であり、U-TIC機関の創設者でもある稀代の天才科学者。その研究成果の数々は、星団連邦の発展に大きく寄与したが、ミルチア紛争の起きた年に死亡している。謎の多い人物。

※「レアリエン」とは、人に使役させるための合成人間のこと。目的や性能によってさまざまなタイプがある。



ついに発売直前となった「ときめきメモリアル」シリーズ最新作。今回はゲームの1週間を例とし、どのように進行していくのか、システムを徹底解説していこう。これを読めば、プレイ前の予習はカンペキ！

ドリマガ 特報 PS2

対応機種	プレイステーション2
12月20日発売予定・完成度100%	
価格	通常版6,980円／限定版9,800円
ジャンル	SLG（恋愛シミュレーション）
発売元	コナミ
プレイ人数	1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL	http://www.konami.co.jp
対応機器	専用メモリーカード272キロバイト使用、USBマウス対応
備考	——

洗練されたゲームシステムをクローズアップ！

「ときめきメモリアル3」（以下「3」）は、恋愛を楽しむのがゲームコンセプト。しかし、女の子と親密になるにはデートを繰り返すだけではダメ。学業や日常のできごと、あらゆる要素が積み重なり、その結果が女の子との関係に影響していくところに奥深さがある。高い評価を受けたこのシステムが、「3」ではさらに洗練度アップ。今回はゲーム展開をはじめとしたシステム情報を総まとめしていこう。



下校は、いつも女の子といっしょに帰れるとは限らない。登場キャラたちの友好関係が判明するイベントも。

前作から大きく変わったのが、完全週休二日制のスケジュール。デートなどの休日イベントがさらに充実した。



ゲームの基本的な進行

STEP 1 Weekday1 平日コマンド 勉強＆スポーツで自分の能力を上げる

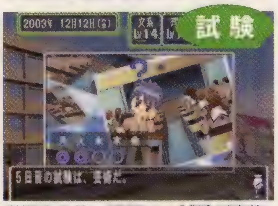
平日は学校生活がメインとなる。選べる行動は3種の勉強、運動、休養、部活が用意され、週の始めに選んだコマンドが、月〜金曜まで自動実行される仕組み。コマンドによって、自分の能力が上昇したり下降する。



勉強や運動をがんばると、女の子に応援される。



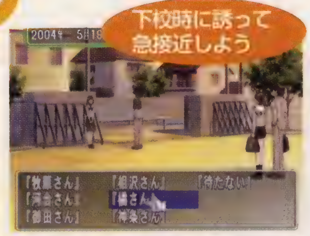
部活動は、入った部によって上がる能力が違う。



学期末の約一週間は、試験が実施。これまで上げた能力の見せどころ。

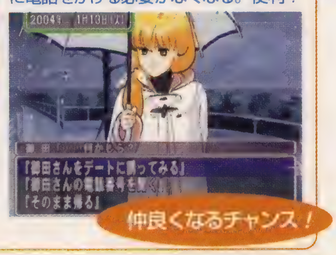
STEP 2 Weekday2 下校イベント 今度は下校時でもデートに誘える！

平日のコマンドを実行中、レベルアップ時に放課後の場面に切り替わることにある。これは、女の子といっしょに帰宅できるうれしい下校イベント。「3」からは好きな女の子を指名して待つことができるようになり、さらに帰り道でデートに誘うか、電話番号を聞き出せるようになった。女の子の好感度が高いと、相手から誘ってくることも！



下校イベントは突然発生。女の子を指定できるが、待ってもこない場合がある。

平日にデートの誘いが成功すれば、休日に電話をかける必要がなくなる。便利！



予約キャンペーンもスタート！

Konamistyle.comで予約すると、オリジナル特典が！



「ときめきメモリアル」シリーズのヒロインが描き下ろされたマウスパッド3枚組がもらえる！

インターネット上の通販ショップ「コナミスタイル」で「3」のソフトを予約すると、オリジナル特典としてマウスパッド3枚組がついてくる。絵柄はこのために描き下ろされたイラストを使用。歴代の「ときめきメモリアル」シリーズから3人の女の子が1枚ずつに描かれ、とびきりカワイイパジャマ姿を披露してくれている。発売まで残りわずか、下記HPへ今すぐアクセスしよう。

サウンドトラックも来年1月10日に発売予定

ゲーム使用曲の音楽CD・予約特典は、右の絵柄のマウスパッド。



http://www.konamistyle.com

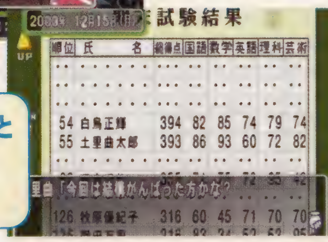
SYSTEM CHECK ①
学業パート
能力パラメータがレベルアップ制に変わった！

主人公は学生なので、平日できることは学校での勉強か運動関係のコマンド。これらを実行すると自分の能力が上昇していき、能力ゲージがいっぱいになったところでレベルアップする。

能力を伸ばせば成績のよさで女の子に尊敬されたり、新しいキャラと出会うきっかけが生まれるのだ。気を引きたい女の子が、何に興味があるのかを見極めて各々の能力を上げていこう。



実行したコマンドの成功がつみ重なり能力がレベルアップ



能力レベルが高いとイヤ～な試験もラクラク突破！

学業コマンドで得られる結果
- ●中間・期末テストでいい成績をとれる
- ●熱心さを認められて女の子の好感度アップ

能力パラメータに影響するコマンド

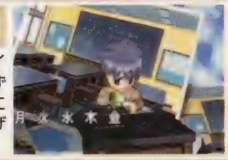
文系コマンド

文系の能力が大幅にアップするほか、理系、芸術もやや上昇することがある。休日に予習しておくと、能力の伸びがさらによくなる。テストの国語と英語に影響。



理系コマンド

理系の能力の伸びをメインに、文系、芸術がわずかにアップする。文系同様に、休日に予習することで、能力の上昇率を上げられる。テストの数学、理科に影響。



美術コマンド

芸術の能力が大きく上昇。それにともない、文系と理系の能力も少々アップする場合もある。休日中に予習はできない。テストの芸術に影響する。



運動コマンド

運動の能力がアップする。テストには無関係のパラメータだが、これが高いと運動神経が良くなり、水泳大会などの体育関連イベントで活躍できる。



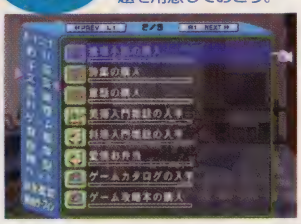
STEP 3
Holiday 休日コマンド
趣味に走るか？デートに誘うか？

休日に実行できることは、趣味と、女の子に電話をかける2つがメイン。「3」からの新しい要素である趣味は、所持アイテムとデートで使う話題を増やす重要なコマンド。電話は、もちろん女の子をデートに誘うための手段となる。そのほか、文系・理系に限っての予習と、部に所属している場合は部活動ができるので、有効に利用したい。



デートのお誘い 情報ページでデートスポットの事前調査をしておくといい。

趣味 ここで相手の女の子が喜びそうなアイテムや、話題を用意しておこう。



STEP 4
Date Event デートイベント
会話をリードして楽しいひとときを

事前に約束していれば休日にデートイベントが発生し、女の子との親密度がグッとアップ。さらにデート後は食事に誘われることがあり、話題しだいで、より相手の好感度が高まる。



現在の季節と女の子の好みを考えて服装を決定。



好印象！逆にまずい服装だと相手に嫌われる。



食事中は自分から話題をふることができる。女の子の情報を聞き出そう。

1週間終了でSTEP1に戻る

SYSTEM CHECK ②
会話パート
選択肢で相手に好印象を与える話題を話そう

ひんぱんに出てくる選択肢



選択肢が出たら、その場に合う内容や相手が喜びそうなセリフを。

会話中はセリフを2～3択から選ぶ場合があり、これが女の子の心をつかむ要素になってくる。相手をほめればよい印象を与え、反対に冷たい発言は好感度が下がる原因になるわけだ。会話は思いやりが大事！

適切な選択肢でよいイメージを与え続ければ、このように女の子はすっかり上機嫌。会話で相手を楽しませる男をめざせ。

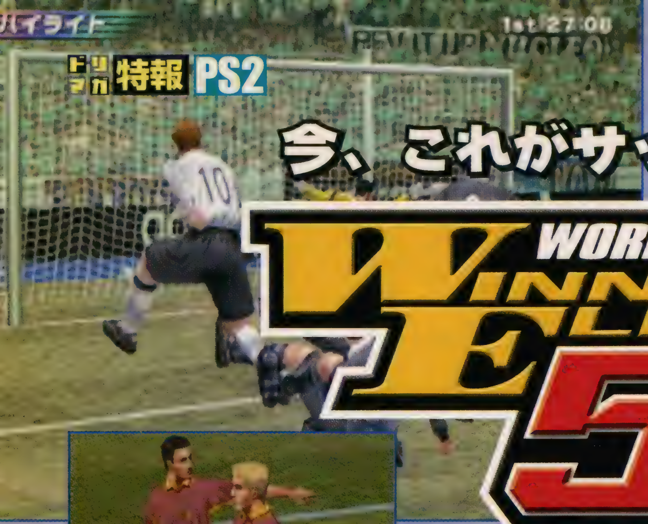


会話の成功で得られる結果
- ●よいイメージや気の合うところを見せて、女の子の好感度アップ

ココに注目！
質問は再表示されるので、返答には迷わない！



選択肢を選ぶ場面では、求められる答えに対する質問ゼリフ、もしくは選ぶ前のセリフが小さく再表示される親切機能付き。もしもメッセージを消してしまっても、答え選びに迷うこともない。慎重に選ぼう。



今、これがサッカーゲームのスタンダード!!

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION

NEW!

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレステーション2

発売中（12月13日発売）・完成度 100%	
価格■	6,800円
ジャンル■SPT（サッカー）	
発売元■コナミ	
プレイ人数■1～8人	ディスク枚数■1枚(CD-ROM)
URL■http://www.konami.co.jp	
対応機器■専用メモリーカード183キロバイト使用、ハードディスク、デュアルショック2、マルチタップ対応	
備考■	

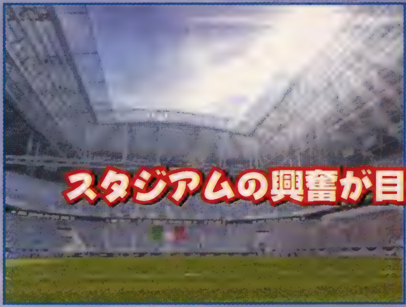


来年、世界はサッカーイヤーを迎える。乱立するであろうサッカーゲームに対し、本当におもしろいものを選ぶための１つの判断方法を伝授してあげよう。それは本作を遊ぶことだ!!

2002年まで待てないならコイツで遊べ!!

コナミから発売されている人気サッカーゲーム「ウイニングイレブン（以下WE）」の最新作がついに発売!! 春に発売された前作にシステム変更など改良点が加わり、いったんJリーグ版として10月に発売。今回は、さらにそれがワールド版となって再登場したのだ。根強い人気を誇るWEシリーズだが、いったいどこがおもしろいのかを最新作となる本作を例に紹介していこう。

スタジアムの興奮が目の前に広がる!!







芝の緑がまぶしいほどにピッチコンディションは最高。スタジアムに響き渡るサポーターの歓声とともに胸が躍る!!

演出はまるでテレビ中継のよう!

ココがスゴイ!

試合がはじまる前に映し出される映像や実況などは、普段我々が目にしているサッカーのテレビ中継をかなり意識して作られている。選手の入場が終わったあとの予想フォーメーションにはじまり、ハーフタームや試合終了後に流れるシュートシーンを中心としたハイライトがまさにそれだ。なお、本作の実況はおなじみジョン・カビラ氏、解説は信藤健仁氏が担当している。

予想フォーメーション



お互いのチームのスターティングメンバーが、予想フォーメーションとともに紹介される。

ハイライトも注目



ハーフタイムと試合終了後に、ゴールや惜しかったシーンがハイライトとして流れるぞ!!

多彩なモーションとボールの動きに注目!!



選手の動きももちろん多彩だが、注目してもらいたいのはボールの動き。「ボールの動きにはウソをついていない」と開発スタッフが語るだけあり、なめらかに転がる!!



ゴールを決めればリプレイが流れる。それだけではなく、そのシーンをメモリーカードにセーブしてとっておけば、いつでも同じ興奮を味わうことができる!!

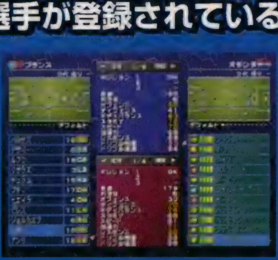


スタミナの切れた選手は如実に動きが悪くなる。最初の1歩が遅くなり、ボールに対する反応もあきらかに遅い。大きなミスをしでかす前に交代させよう!!

53カ国と32クラブチームに所属する、約1700人以上に選手が登録されている!

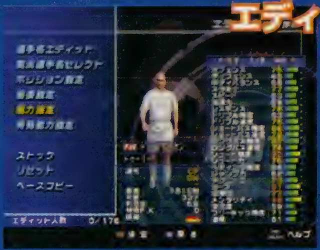
ココがスゴイ!

細かく設定された能力値により、選手の個性が容姿以外のところでも表現されているのが本作の魅力。その数は、ナショナルチームとクラブチームを合わせるとのべ1700人以上!! 実名の選手も多く存在する。さらに、それぞれの選手の名前や能力を自由に変更できるほか、自分だけの選手もエディットできるぞ。



選手の能力は細分化され2ケタの数値で設定されている。

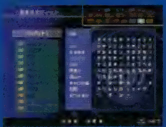
エディットモードで選手作成!!



細かくデータを入力していけば、自分だけのオリジナル選手も簡単に作成できる!!



エディットモードを利用すれば、既存の選手の設定を変更することも可能。自分なりの解釈で選手のデータをいじってみよう!!



選手名も簡単に変更可能。同じ選手でも読み方がメディアによって違うことが多いが、ここで自分がなじんだ選手名をつけるといい。

各モードの激戦を勝ち抜いて頂点を目指せ!!

ヒマなときに気軽にサッカーゲームをやりたいという人から、じっくりと腰を据えてとことんやり込みたいという人まで、幅広く遊べる各種モードが用意されている。主に対戦で使われるマッチモードにはじまり、総当たり戦で優勝を目指すリーグモードや、カップ戦を制していくカップモードなどさまざまな形式で試合を楽しめるぞ!! また、初心者の人は、まずトレーニングモードで練習するのがオススメだ。

リーグモード

16カ国を選択して、コンピュータを相手に総当たり戦を制するリーグモード。最終的に勝ち点が最も多いチームが優勝となる。



出場させる国は選択自由。16カ国もあるのでハーフシーズンなら15試合、フルシーズンなら30試合もこなしていくハードなモードだ。難易度は5段階、ケガのあるなしも設定可。

カップモード

インターナショナルカップなど6つのカップ戦を用意。地区別のカップ戦のほか、友達との対戦が盛り上がるコナミカップにも注目。



インターナショナルカップでは、選択した32カ国を4チームずつ8つのグループに分けてスタート。各グループ上位2チームがトーナメント戦に進出し、そこで優勝を争う!!

このゲーム最大の魅力、マスターリーグを制することができるか?

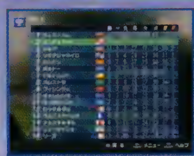
やはり、このゲームで最も注目してもらいたいのはこのマスターリーグモード。このモードは、32あるクラブから好きなチームを選択し、リーグ戦で優勝を目指すというもの。ただし、どのチームを選んでも選手はオリジナル選手と入れ替わり、戦力的にも最弱になってしまう。その状態から、選手を獲得して補強し、チームを作り上げていくのが楽しいのだ!!

32のクラブチーム → D1とD2に振り分け（D1 16チーム／D2 16チーム） → 年間30試合入れ替えアリ

プレイヤーはD2からスタート!!

マスターリーグは2部制。もちろん、プレイヤーは2部のD2からのスタートとなる。他のチームの振り分けは自由にできるぞ!!

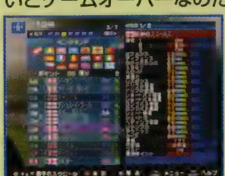




年間順位で4位以内に入ればD1に昇格だ!!

ML ポイントをためて選手を獲得せよ!

選手を獲得するためにはポイントが必要で、そのポイントは試合に勝つか引き分けると得られる。さらにボーナスとして、得点×1ポイントが加算されるぞ。ただし、各選手には維持費も設定されていて、シーズン終了時に維持費が払えないとゲームオーバーなのだ。



獲得に必要なポイントも選手ごとに異なるので、安くていい選手を探そう。

ML 新加入選手とは連携が悪い!

せっかく補強をしても、最初は選手もチームになかなかなじめない様子。選手には連携というパラメータがあり、獲得した際にこの数値が約半分にまで下がってしまうのだ。そうなると、ワンツーパスなどの動き出しやポジショニングが悪くなってしまう。



試合をこなしていくごとに連携も高まる。基本値より上がることもある。

ML 育てたチームで対戦も可能!

マスターリーグを戦っているチームは、友達との対戦やトレーニングモードでも使えるぞ。マスターリーグで集める選手はプレイヤーによって個性が出るので、対戦は特に盛り上がるはず。選手獲得のルールを友達と決めて、自分たちだけのリーグ戦を楽しもう!!



対戦はマッチモードで行う。ファイルをロードすると選択可能になる。

マスターリーグで勝ち上がるためのワンポイントアドバイス

1 最初のチームの振り分けはプレイヤーが選択できるので、D2に戦力の劣るチームを集めるのも手だ。

2 パルマのニラサキ選手は能力が高い上に、コストが安いのが特徴。まずは彼をチームに招き入れよう。

3 選手を獲得してから後悔しないように、必要なポジションをハッキリさせよう。ビジョンを持って!!

CHECK!!

初心者にオススメ、トレーニングモード

トレーニングモードでは、自分のチームの選手だけをピッチに出して練習ができるので、操作に慣れないうちのドリブルやパスワークの練習には持ってこいだろう。もちろん、セットプレーだけに集中しての練習も可能なので上級者でも利用価値大。フリーキックの練習では好きな場所から蹴ることができ、壁となる選手も出てきてくれる。このゲームでのセットプレーは、蹴る方向を矢印で示してくれるわけでもなく、選手の能力によっては精度も毎回異なる。ここでの練習は、別のモードでの試合に必ず役に立つだろう。ちなみに、メニューの操作説明を選ぶと、各項目について実際に選手が動いて説明をしてくれる。活用しよう。



初心者は、操作に慣れるまでは実戦よりもこちらで練習したほうがいいだろう。

紅白戦で練習



フォーメーション画面で選手を呼び出せば、紅白戦も可能。相手は全員出さなくてもいいので、状況による練習もこなせる。練習は大事だぞ!!

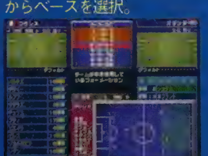
セットプレーの練習



フリーキックなどのセットプレーも好きな位置からどうぞ。このゲームでのセットプレーは感覚が特に大事なので練習して身体に覚えさせよう。

ココがスゴイ! 与えられた形ではつまらない! 考えて作り出すからこそ、面白い!

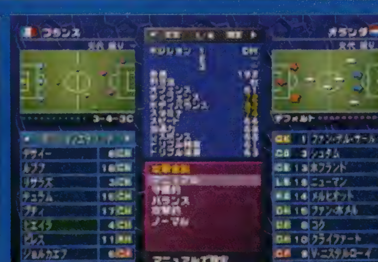
主だったフォーメーションはあらかじめ用意されているが、そこからさらにポジションエディットで、細かい位置や役割など自分なりの形にカスタマイズが可能。さらに、攻撃意識を設定すれば、選手にその方向に対する意識を強めることができる。これに作戦を加えると、チームのシステムを作っている実感が沸いてくるはずだ。



各チームごとに1つ、それに基本フォーメーション21個の中からベースを選択。



ポジションエディットでは、大きく分けて3つのエリアごとにエディットが可能。その中なら、かなり自由に選手を配置できる。



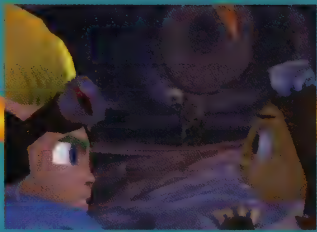
フォーメーションをエディットできる!

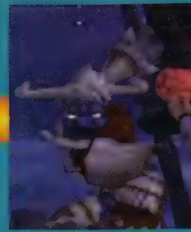
枠におさまったありきたりなフォーメーションより、選手の個性を生かした変則的なエディットも楽しいぞ!!

ジャック×ダクスター 旧世界の遺産™

プロローグ

幼なじみのジャックとダクスターの2人は、ミスト島での冒険中アクシデントに見舞われ、ダクスターがイタチの姿に変えられてしまった。彼の姿をもとに戻すために、旅をすることになる。





年末のビッグヒットに期待がかかる「ジャック×ダクスター」が、いよいよ来週リリース！　まだこのソフトをよく知らない人は、今回の記事でチェック！

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

12月20日 発売予定・完成度 100%

価格■5,800円

ジャンル■ACT（アクションアドベンチャー）

発売元■ソニー・コンピュータエンタテインメント

プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

URL■http://www.scei.co.jp/

対応機器■デュアルショック2、PS2専用メモリーカード（メモリ使用量692KB）

備考■

発売直前！「J×D」を、あらためて知ろう！



イタチになってしまったダクスターを助ける冒険に

暗黒の力「ダークエコ」の池に落ちて、哀れイタチとなってしまったダクスター。彼の姿を元に戻すために、ダークエコを研究しているゴルなる人物を訪ねて、2人は長い旅に出ることになる。旅を続けるには、この世界に残る貴重なエネルギー源である「パワーセル」がいくつも必要となる。村やその周辺に落ちているものもあるが、それだけでは数が足りない。困っている村人たちの願いをかなえてあげる見返りに、パワーセルをもらおう。特定の数を集めると、次の村（ステージ）に進めるようになるぞ。

隅々までポリゴンで作られたこの広い世界。気になる場所があったらどんどんいってみよう。新しい発見があるかも!?

J×D CHARACTERS ジャック&ダクスター

サンドーバ村で生まれ育った友達同士。寡黙で落ち着いたジャックと、お調子者のダクスターのコンビだ。

パワーセル



オーブ



遺産的な価値があるオーブとパワーセル。欲している人間も多数存在している。



J×D CHARACTERS セイジィ&ケイラ

ジャックをサポートする2人。緑の賢者セイジィは2人を導き、ケイラはズーマーのメカニックだ。

パワーセルはこう入手する！—1 村人に譲ってもらう

各村の中心部に住んでいる人たちは、ほとんどがパワーセルを持っている。彼らの願いを聞いてあげたり、オーブを渡したりして、それを譲ってもらおう。





1人で複数を持っている人もいる。まずは話しかけてみよう。

パワーセルはこう入手する！—2 イベントを発生させる

パワーセルは、イベントを発生させることで出現することもある。何かを動かしたり、特定の敵を倒したりすると、どこかの場所に出てくるぞ。





どこに出てきたか、その瞬間を見逃さないようにしよう。

パワーセルはこう入手する！—3 隠されたものを探し出す

各ステージに置いてあるものもある。簡単に取れるものから、高所のてっぺんや、ズーマーに乗って走りながら取らなければならないものなどもあるぞ。





「ヒント」がオンならメニュー画面でその場所を確認できるぞ。

ジャック×ダクスター 旧世界の遺産™ GLOSSARY 「J×D」用語辞典

あ

イナヅマモグラ：プリカーソル盆地だけに住む珍しい動物。巣穴を作り、足が速い。

エコ：プリカーソル文明によって生み出されたエネルギー体。緑、青、赤、黄の4種類が存在するとされている。

エコサイロ：緑のエコ吹き出し口の上に取り付けられたエコの貯蔵庫。

エコビーム：青エコをビーム化し、転送する装置、またはその手段のこと。

オーブ：プリカーソル文明の遺物。表面にプリカーソル文字が刻まれ、偽造不可能なため、お金として使われることも。

オラクルの像：すべての村にあるプリカーソル文明の像。別名「神託の像」と呼ばれ、オーブをお供えすると、その者にパワーセルを与えてくれる。

か

賢者：この世界では、エコの力を研究する科学者たちを総じて「賢者」と呼ぶ。タブー視されたダークエコの研究者であるゴルとマイアは「眷者」と呼ばれる。

さ

ズーマー：反重力を利用した浮遊バイク。正式名称「A-GRaV Zoomer」。ケイラがプリカーソル技術のガラクタを寄せ集めて作りあげた。速いが熱に弱い。

た

ダークエコ：危険な力を持った黒いエコ。


イナヅマモグラ


エコ


オーブ


オラクルの像

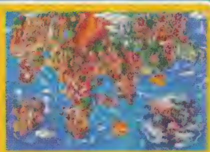

ズーマー


ダークエコ



冒険の舞台となる村へ急げ！

VILLAGE 1 サンドーバ村



2人の故郷。まずはパワーセルを探しに、村を走ろう。

サンドーバ村



村の中心部。村長をはじめとした、村人全員が悩みを抱えている。彼らの望みをかなえてあげよう。

キンダンの森



キンダン寺なる塔が建っている高台の森。エコビームの柱を使って、村にエネルギーを送っている。

タンレンの島



セイジィによって送り込まれる最初のステージ。まずはジャックのアクションをここで練習しよう。

ミスト島



薄い霧がかかった離れ小島。ラーカーたちがコンビナートに船を停泊し、前線基地としている。

ボージン海岸



村にほど近い開けた海岸。セイジィが取り付けたエコサイロや、カモメたちが遊ぶ見張り台がある。

レンゴク谷



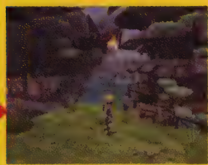
ジャックたちはまずここを渡るため、ズーマー改良に必要なパワーセルを20個集めることになる。

VILLAGE 2 ガロック村



巨大なモンスター・ラーカーが道をふさいでいる。

ガロック村



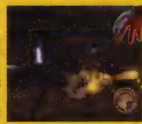
村の中心部。青の賢者の小屋があるが、当人は行方不明。

プリカーソル盆地



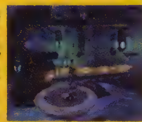
イナヅマモグラが住む盆地。ズーマーで行き来できる。

オレっちの沼



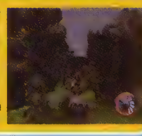
常に雨が降る毒の沼地。黒い沼はダメージに。

水中プリカーソル都市



海に沈んでいる遺跡。仕掛けが多い難所。

トロイデの山道



ボスラーカー「クロウ」が待ちかまえている。



J×D CHARACTERS 闇の眷者ゴル&マイア

北の地に住むダークエコの研究者ゴルとその姉マイア。自らの肉体を実験台にして、ダークエコの研究を続けている。ダクスターの姿を戻せるのは彼らだけ!?

VILLAGE 3 ボルカノ噴火口



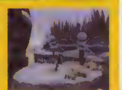
トロイデの山道からつながる溶岩帯。赤の賢者の観測小屋がある。

ボルカノ噴火口



マグマが煮えたぎる噴火口。採掘場の名残であるトロッコが走り回る。

ガイセツ山



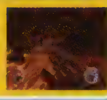
ダークエコが流れる洞窟。ダークエコが結晶化し、クリスタルになっている。

ヤミの洞窟



噴火口からゴンドラで昇った上にある山地。ラーカーの砦がある。

マグマチューブ



レンゴク谷よりさらに高温の、マグマのトンネル。障害物が多く危険。

FINAL STAGE 闇の眷者 ゴルとマイアの城



今回の事件の首謀者であるゴルとマイアが住む城。



もともとは「北のプリカーソル・コンビナート」として知られていた遺跡をゴルとマイアが改造した要塞。中央棟では、遺跡の残骸を寄せ集めて作ったチューンド・プリカーソル・ロボットのレストアが進められている。このロボットが完成すると、コンビナートが解放されてしまい、世界がダークエコで満たされてしまう！





J×D CHARACTERS 赤・青・黄の三賢者

「四賢者」と呼ばれるうちの3人。青の賢者は早口のおしゃべり、赤の賢者は大柄で力持ち、黄の賢者は攻撃的な性格の持ち主だ。3人ともゴルに囚われている模様。

有効利用する方法は見つかっておらず、通常は箱に封印されている。

テイサツバエ：ケイラがパワーセル探索のために放った偵察用の虫。各エリアに7匹ずつ捕らえられている。

テレポート・ゲート：各地をつなぐゲート。賢者の家などに設置され、スイッチを入れると行き来できるようになる。

トランスパッド：ズーマーやフラフラ鳥などが転送されてくるポイント。

は

パワーセル：プリカーソルの遺物である純粋なエネルギー源。珍重され、90オーブという高い相場で取引されている。

フラフラ鳥：本来は獰猛な鳥だが、飼い慣らせば高い突破能力を発揮する。ジャックがボージン海岸で助け出した。

プリカーソル遺跡：各地に残る超古代の文明。エコはこの遺跡から発生している。

プリカーソル・コンビナート：ミスト島にあるダークエコを組み上げる施設。

プリカーソル・ロボット：プリカーソルの遺物。かつては動いていたようだが、今はすべて朽ち果てている。

ボイスボックス：セイジィやケイラの指示やヒントを2人に伝える通信機。

ま

ミューズ：サンドーバ村の彫刻家アーティが溺愛しているペット。

や

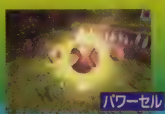
ヤコウ：サンドーバ村のファーマが飼っている家畜。牛の一種!?

ら

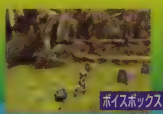
ラーカー：黒の眷者に使役される怪物。どこから来たのかは不明だが、さまざまな姿の者が存在する。目と下アゴに特徴がある。

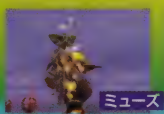

テイサツバエ


テレポート・ゲート


パワーセル


フラフラ鳥


ボイスボックス


ミューズ


ヤコウ


ラーカー

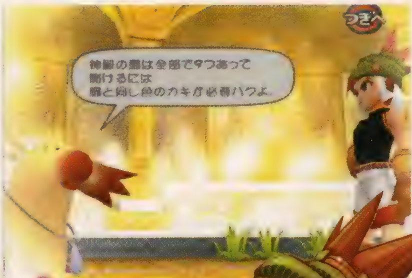
ドリマガ 特報 PS2

ドリマガ イチオシ！

でこぼこコンビが贈る ハートフルアクションRPG

夢の世界だから実現できた、幻想的な異空間を冒険するアクションRPGが発表された。シナリオには、あの「プリンセスクラウン」を手がけたスタッフも参加。ドリマガイチオシの最新作だ！





NEW!

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

2002年2月発売予定・完成度95%

価格■ 未定

ジャンル■A・RPG（アクションRPG）

発売元■ソニー・コンピュータエンタテインメント

プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

URL■http://www.scei.co.jp/

対応機器■PS2専用メモリーカード対応、デュアルショック2対応

備考■ ──





主人公

トレジャーハンター最高の称号「レリックレイダー」の異名をもつ少年。人とのなれあいを嫌い、口が悪い。

バク

ドジばかりふんでいるが、人の夢に入りこむことができる。さまざまな能力を持つ主人公の良きパートナー。





夢世界からきた「バク」と、トレジャーハンターの主人公が贈るほのぼのストーリー。夢という素材を活かしたバラエティあふれるステージ構成。両手の装備の組み合わせでバリエーションあるアクション。初心者にやさしい親切モード搭載。視覚、触覚と飽きさせない仕掛けが満載の「デュアルハーツ」本編の魅力を一挙公開！



装備する武器は、鍵を見つけることで入手できる。



操作が常に表示されるので、初心者でも簡単プレイ！

Interview

夢の中に絶望はみせたくなかったんです



SCE 制作4部 ディレクター

菊川 英明

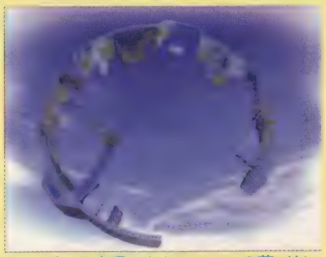
今までに関わった作品は「アランドラ」「レジェンドオブドラグーン」「ワイルドアームズ」など、SCEが誇る看板RPGタイトル。今作ではプロデューサー兼ディレクターとして全体の開発を取り仕切る。

「ジャック×ダクスター」「ICO」に続いて発表された本作「デュアルハーツ」。「ここに来て、なぜアクションRPG？」と疑問を感じた読者もいるのではないだろうか。夢と現実を行き来する冒険の中で菊川氏が描きたかった世界とは。すべての答えは菊川氏の言葉の中にある──。

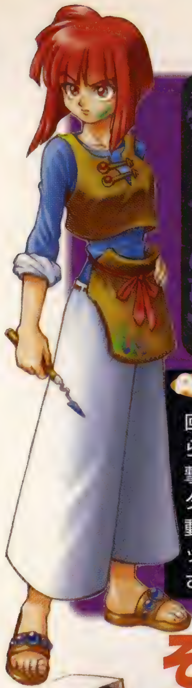
菊川■アクションRPGだという構想は、アクションRPGの制作が得意な「マトリックス」さんと共に制作すると決めていた段階であったんですね。ただ、彼らって、非常にマニアックなゲームを作るので、「本作はそうじゃなくて、広い層をねらって作りましょう」と。これはいろんな人に遊んでほしいというだけでなく、今後のマトリックスの活動における将来的な展望も含めてのことですね。要は、ここで一発当てようじゃないかという感じです（笑）。

──夢の世界を舞台にという発想は、どうして生まれたんですか？

菊川■PS2が登場して、非常に実写的な映像が多くなってきていると思うんですよ。個人的にはそういった方向性がいやなんです。ゲームというのはクリエイティブなものだと思いますし、作り手それぞれの個性を引き出していきたいと考えたんです。その上でPS2の機能を有意義に使っていきたいという点を目指しました。夢というのは人それぞれの世界観があるじゃないですか。私が持っているイメージを始め、みなさん



PS2だから実現できたファニーの夢。リング状のマップ360度すべてに重力がかかる。



【ファニーの夢】360°視界が広がる絵描きの夢

画家であるファニーの夢は、彼女が描きたいと思っているシュールなイメージがそのまま具現化されたもの。人それぞれの感情や性格、その時の状態などが、夢の中の世界にもそのまま反映されている。



ホテルで熟睡中。寝ている状態でないと夢には入れない。

ACTION 剣で飛ばして盾でブロック！

回転中は動きが止まらず、攻撃すると反撃してくるボス。ボタンを強く押すと始動するチャージアタックで弾き飛ばし、さらにブロック！



装備した剣で弾き飛ばし、敵の動きを止めよう。



反撃はしっかりガード！武器をうまく使え。

【ハンナの夢】飛び出す絵本がそのまま夢の中に

絵本が大好きな女の子ハンナ。彼女の夢の世界は、まさに飛び出す絵本。フィルターのかけられたグラフィックが、巧みに平面感を表現している。登場する敵も、まるで紙のような薄っぺらな敵ばかりだ。



クレヨンで描かれたようなハンナの夢。2次元の城が特徴的。



ACTION 壁に描かれたイモムシを引き出せ！

武器の「スネークファング」は、遠くのものを手元に引き寄せる。この特性を活かし、壁に描かれたイモムシをフィールドに引き出そう。



壁のイモムシに照準を合わせ、武器を発射。



絵の中のイモムシが抜き出されてアイテムに！

それぞれの人にそれぞれの夢 常識を覆す斬新なステージ群！



【シフォンの夢】心を閉ざした少女の凍てついた夢



凍てついたシフォンの夢。この氷が溶ける日はくるのか？

シフォンの夢は、氷に閉ざされ凍った世界。彼女の心を癒すことができれば、夢の氷も溶けるというのだが……。アイテムを吸い込む「ドローカード」を使い、武器に炎の属性をつけよう。

ACTION 炎の弓矢で氷を撃ち抜こう！



赤エサモンを吸い込んで、炎属性をゲット！



武器「アルバレストの矢」と組み合わせ、氷をくだけ。

バクの能力の源であるエサモン。エサモンには4つの属性が存在し、ドローカードで吸い込めば武器に属性を持たせることができる。

頼れる相棒「バク」

バクの能力は人の夢に入りこむだけでなく、回復や攻撃といろいろな場面で活躍する。バクの能力源であるエサモンを食べて、バクの能力を使っていこう。



騎乗！



好きなときに背中に騎乗できる。ダッシュも可能だ。

回復！



お腹に貯めたエサモンを消費して、ライフを回復！

攻撃！



攻撃範囲の広いブレスで敵を攻撃することもできる。

飛行！



ジャンプ中にボタンを押せば、移動距離がアップ。

バクカメラを使ってヒントを聞き出そう

ゲーム中、プレイヤーはいつでもバクと会話を行うことが可能。このバクカメラというアクションを使えば、ステージクリアのためのヒントやテクニックを聞きだせる。ユーザーフレンドリーでうれしいコマンドだ。



困ったときはバクカメラ。バクの話を聞こう。

が持っているイメージみたいなものを具現化してみたいという気持ちですね。幻想的で優しくて、大人と子供がいっしょに楽しめるゲームになったと思っています。

――技術的な部分で夢ならではの苦労みたいなものはあったんですか？

菊川■夢を題材にすることで、いろいろな世界観をひとつの作品に盛りこめるという点と、現実世界の物理構造にとらわれないステージがつくれるというメリットがあるんです。たとえば「ファニーの夢」という円状になっているステージがありますが、普通は重力って一定方向の概念じゃないですか。でもここではプログラム的にもかなり複雑な処理をしていて、角度に合わせてすべての方向に重力をつけているんですよ。パステルチックなエフェクトを使っているハンナのステージもそうですが、今までに見たことがないようなものをつくろうという部分では苦労しました。開発当初はPS2の制作環境もぜんぜん整っていなかったので、ツール・コンバーター類も並行してつくっていましたから。ものすごく優秀なプログラマさんがいて、その人が8割9割を1人でやっていた。彼がいなかったら、こんなに早くはつくれなかったと思いますよ。



ステージごとに表示される達成度。ただクリアしただけでは30%にも満たない。

――RPGというクリアを目標とするジャンルにもかかわらず、ステージごとの達成度が表示されるのが、プレイヤーのやる気を誘いますよね。

菊川■一直線にエンディングに向かうだけなら、アクションが苦手な人でもクリアできる難易度です。でも、それだけだと物足りないので、ステージを2段構えにしてあるんですよ。ステージ自体が人の見る夢なので、そのキャラクターの心境が変われば、夢の中のステージも変わります。実は、ストレートにエンディングまでいってしまうと、見ていないステージがかなりあるんですよ。制作現場からは「そういう構成にするのはもったいないからやめましょうよ」という声がかなりあがったんですが(笑)。アクションが苦手な人でももちろん楽しめますし、得意な人であっても、やりこみの要素、難易度ともに充実していますので、ぜひ達成度100%を目指してプレイしてほしいですね。

――ありがとうございました。

達成度100%を目指してください！





覚醒、そして失われた過去

レイジが目覚めたとき覚えていたのは、ただ夢で見た女性の微笑と、彼女の愛を求める自分の絶叫だった。記憶を失い、理由もわからず聖戦を謳う人間に襲われた彼は、加勢に現れたギルヴァイス（ギル）やヴィディアとともに脱出。そこが魔王城で、自分たちは魔族だと知る。レイジは魔界四天王フィアー・カルテットのリーダーで、ギルたちは幼なじみ兼部下。そして魔王こそ夢に出た女性、姉ジーナローズだったのだ。姉を救うには人間から城を取り戻さねばならない。レイジはほかの四天王を探し、戦力を集めることにするが……。



魔族の魂は絶対に滅びない。レイジも一度死んだあとに復活したのだが姉は……。

記憶を失くしても、忘れない人がいる――。

BLACK/MATRIX II

ブラックマトリクスII

ドリマガ 特報 PS2
対応機種■プレイステーション2
2002年春発売予定・完成度95%
価格■ 未定
ジャンル■S・RPG（タクティカルシミュレーションRPG）
発売元■NECインターチャネル
プレイ人数■1人　ディスク枚数■未定
URL■http://www.neic.co.jp/
対応機器■ 未定
備考■ ―

3Dで表現されたリアルな戦闘と、より自由度の広がったストーリー。記憶を失った黒き羽の青年が目覚めるとき、二つめの特異な世界が生まれ出る！――覚えているのは禁断の愛。

STORY ●ストーリー●

自ら選びとる物語

今回のブラックマトリクスは、自由度、また物語の幅が格段に広がっている。舞台となる魔界を記したマップに、点在するいくつかの行き先。主人公レイジは、その中から自らの行きたいと思った場所を、自分で選ぶことができる。しかも、いくつか表示される重要イベントの発生地点では、最初にどの地点を選んだかによって物語が変化し、異なる戦闘・異なる物語が展開されていくことになるのだ。もちろん、登場する者たちも違ってくることになる。



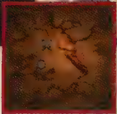
選択するのは、マップ上の行先だけではない。前作でもシナリオ内にあった「選択肢」は、数を増やして健在。敵と戦うか否かのほか、ヒロインの動向にも影響？



無印

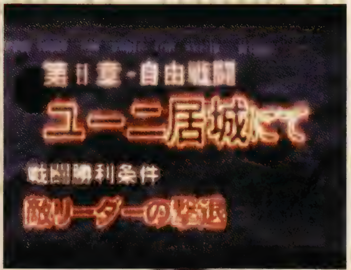


最初から印がないかイベントをクリアして印が消えた場所でも、会話やヒロインとのイベント（右写真など）が起こることがある。一度覗くと自由戦闘の地になる場所も。

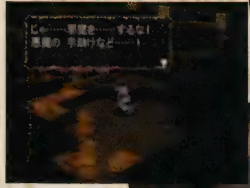


何も印がない場所を訪れると、発生することがある。何度でも挑戦でき、途中撤退も可能な経験値稼ぎ用の戦闘。勝利条件には敵の全滅などもある。

自由戦闘



EVENT





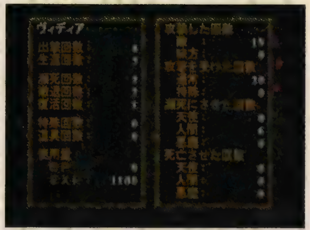


物語のメインストーリーや戦闘が発生する場所。クリアするとこの字は消えるが、選んだイベントによって、以後の物語の内容が変化していく。

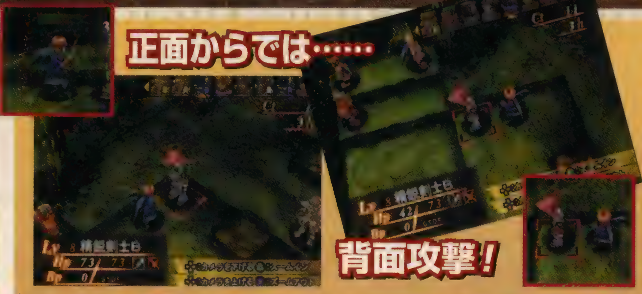
BATTLE ●バトル●

「戦術」「戦略」を遊べるバトルシステム

自由度が増したのは、ストーリーやイベントだけではない。戦闘も、戦術・戦略の幅が広がり、かつプレイしやすい方向に変化した。魔法時計の概念はなくなり、かわりにスキル、WTといった要素が追加。また戦闘結果の詳細も残るように（下写真）なったため、「極める」楽しみも大きくなっている。



「戦歴」では、死亡回数や撤退回数、どんな敵を何度倒し、何回倒されたか、などを細かく確認可能。





背後をつけ！ユニットの向き

本シリーズは、正面・横・背後、どの方向から攻撃するかで、与えられるダメージ量が変わる。正面より横、横より背後のほうがダメージが大きい。防御時は敵に背後をとられないようユニットの向きを変えるなどの工夫も有効だ。

待機状態 場を読み選べ！



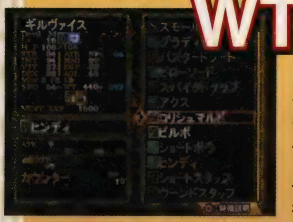
防御　反撃　回避

敵からの攻撃に対し、どう対処するか選ぶコマンドで、上の3種がある。反撃モードの敵を攻撃するときは防御、自分が防御するときは反撃などこまめに調節すれば戦局を有利に導ける。



WT NEW 装備も重要

WTとは、各ユニットが「行動できる順番」を決定する数値で、そのユニットの使うスキルや装備アイテムによって値が変わってきてしまう。



装備変更画面では、ステータス変化が赤（＋）か青（－）で表示される。ここでWTがマイナスになる装備を選べば、行動順が早くなる可能性も。

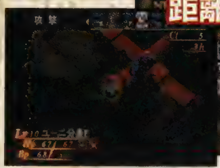
SKILL 選び、使いこなせ！ NEW

「スキル」とは武器を扱う能力のことで、例えば速剣術を覚えれば、ナイフ系武器が装備可能になる。また、同じスキルを使い続けると熟練レベルが上がり、新たな装備や技が扱えるようになるのだ。仲間のスキルもある程度自由に選べるため、よりプレイヤーの好みに合ったユニットが育てられる。スキルの種類は下の七つ。付属の図は、その戦術で可能な攻撃範囲。



仲間になるユニットが、最初から覚えているスキルは一つだけ。それを中心にすえてスキル選択画面で両隣に位置する中から、もう一つを選べるのだ。





どんな武器を使わせたいか、どんなユニットにしたいか考えて、好みのスキルを選ぼう！



速剣術

ナイフ系
ヘビーナイフ系

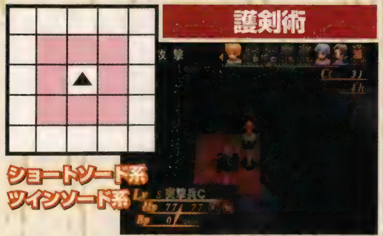
素早さを重視した戦術。行動は早くなるが、威力は低め。相手の待機型無効などの技が使える。



斬殺術

アクス系・ハンマー系
ヘビーアクス系
スレッジハンマー系

パワー重視の戦術。上級レベルになると、攻撃力はさらに高くなるが、その分行動は非常に遅くなる。



護剣術

ショートソード系
ツインソード系

片手剣による攻撃戦術。自分の周囲全体が攻撃範囲だが、段差があると前後左右しか攻撃できない。



突穿術

レイピア系
スピア系

間合いを重視した戦術で、上級レベルでスピアが使えるようになれば、2マス先の敵にも攻撃可能に。



撃剣術

ロングソード系
グレートソード系

長剣を使う攻撃重視の戦術で、攻撃範囲は限られるが威力は高く、特殊効果のある技が使えるように。



弓射術

ボウ系
クロスボウ系

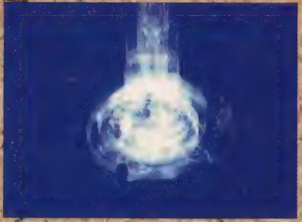
援護や長距離攻撃に向くが、威力は低い。近接戦闘スキルの相手から反撃を受けずに攻撃できる。

技や魔法は剣血＆SKILLで

本作で技や魔法を使うには【剣血】が必要。敵を倒すと手に入る「BP（ブラッドポイント）」を使いたい武器に注入＝【剣血】すると、最初は0の武器のBP値が、注いだ分だけ増える。各種魔法や技は、武器にためられたこのBPを消費して発動されるのだ。また、技を使うためにスキルの【熟練レベル】が必要なことも。その場合は武器を使い込み、熟練レベルをあげれば使用可能になる。

武器単体の持つ特殊技

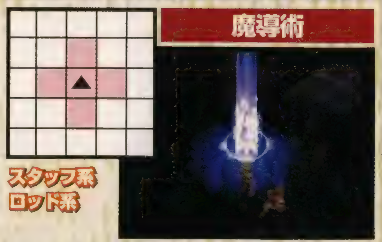
特定の武器が固有で持っている技で、魔法はこちらに入る。敵を攻撃したあとに体力を回復する、といった、少し変わった特殊効果を発揮するものもある。



スキル（＝武器種）別の奥義



各スキル固有の技。同系統の複数の武器で、同じ技を発動できるものがある。スキルの弱い部分を補うものや、その威力を増すものなどがある。



魔導術

スタッフ系
ロッド系

魔力で、回復から攻撃まであらゆる効果を発動させる戦術。魔法は比較的遠距離まで投射できる。



ノンストップで進むイベントとストーリー

GROWLANSER III ONE POINT

本シリーズの特徴の1つは、シナリオを進めるうえで多くのイベントが絶え間なく発生すること。なかにはクリアする必要のない自由選択イベントなども発生するので、プレイヤーはつねにストーリーに釘付けとなるだろう。ちなみに前2作より遥か昔の物語となる本作は、世界的な異変の影響をあまり受けずにすんだ「キシロニア連邦」に、記憶喪失の主人公がたどり着くところから始まる。



1つのイベントが終了すると、その瞬間に次のイベントが発生することが多い。いくつかのイベントがからみ合って同時に進行する場面もある。

キャラクターデザインは「ラングリッサー」シリーズなどでおなじみのうるし原智志氏が担当。魅力あるキャラクターがストーリーをより盛り上げる。



GROWLANSER III
グローランサーIII The dual darkness

ドリマガ 特報 PS2

対応機種	プレイステーション2
発売中(12月6日発売)・完成度	100%
価格	6,800円(通常版)/9,800円(萌え萌えラッキーパック)
ジャンル	RPG(ノンストップドラマチックRPG)
発売元	アトラス
プレイ人数	1人 ディスク枚数■1枚(CD-ROM)
URL	http://www.atlus.co.jp/
対応機器	PS2専用メモリーカード(91KB)、デュアルショック2対応
備考	開発:キャリアソフト(株)

メガドライブやサターンで「ラングリッサー」を手がけたキャリアソフトが贈る新シリーズ「グローランサー」の3作目が発売! その特徴とインタビューをお届け。

「ラングリッサー」から「グロ

STAFF INTERVIEW



キャリアソフト(株) チーフディレクター
高田氏とのコンビでシナリオを手がけてきた肥田氏。そのテンポのよさが光る。
肥田泰治



キャリアソフト(株) プロデューサー
本誌には「ラングV」以来久々の登場となる高田氏。今は新作の構想中だとか。
高田慎二郎

――そもそも「グローランサー(以下GL)」は最初からシリーズ化する構想だったんですか?

高田■「GL1」のときは、「ラングリッサー(以下ラング)」(シミュレーション)は飽きた、とにかくRPGを作りたいということで制作を開始したんです。そのころはシリーズ化までは考えてませんでしたね。シナリオも先の部分まで作ってませんでしたし。でも開発が終わったら、できなかったことや、やり残したことがあったので、「じゃあ次を作りましょう」って。

――「GL」シリーズのキャラデザインはうるし原さんですが、「ラング」シリーズからずっと続いてますね。

高田■ですね。「ラング」をずっとやってて波長が合ったんでしょうね。うるし原さんとは、次のゲームを作るとしたらまた一緒にやりましょうねって話してましたし。

――バランス調整に時間をかけたとおうかがいしたのですが。

高田■「GL3」はシリーズで一番時間をかけてバランスを取ったんですよ。「GL2」がちょっと難しすぎたので、「GL3」は難易度を落とそうという話があって。

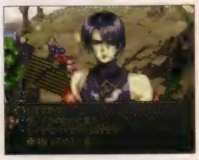
肥田■一番苦労したのは協力魔法を入れたときに、最初バランスがメチャメチャ悪かったんですよ。使えないので今度は強くしたら、「この組み合わせだと敵が一撃で死ぬんですけど」という報告がきたり(笑)。でも最終的にはそのへんもうまく調整できましたね。

「自由度の高いバランスのとれ

「グローランサー」シリーズの歴史① グローランサー

●プレイステーション●アトラス●1999年11月25日発売●6,800円(ベスト版あり)

移動中、戦闘中を問わず行動するすべての場所でイベントが発生、物語が途切れずに進行するノンストップ・ドラマチック・システムを採用した本シリーズの1作目。戦闘画面に切り替わることなくバトルが繰り広げられるRMCシステムもこのときより搭載されていた。



街中で戦闘になると、関係ない街の人も戦闘の影響を受けた。

GROWLANSER III ONE POINT リアルタイムで動く戦闘システムを理解する

本作には、目に見える敵と接触して発生するエンカウント戦闘と、シリーズ特有のリアルタイムミッションクリア（RMC）と呼ばれる2つの戦闘システムがある。どちらの戦闘でも各キャラクターは基本的にコマンドメニューによって行動、選択した敵に攻撃が届く範囲まで移動してから攻撃する。つまり、スピードが速いキャラクターほど多く攻撃が可能となる。また、リング・ウエポンに精霊石をセットしておくと、戦闘を有利に進めることができるさまざまな技能を取得することもできる。



敵の警戒範囲に接触して発生するエンカウント戦闘。



勝利・敗北条件のあるRMCはイベント扱い。敵を倒せば勝利、ではないようだ。



敵もリアルタイムで動くので、敵の動きを予測して攻撃する必要がある。

GROWLANSER III ONE POINT 強力な協力魔法を駆使せよ

今作から採用された協力魔法は、1人では威力が弱い魔法でも、仲間と協力することで威力が増したり、新たな魔法を生み出したりできるもの。発動させるには1人目が魔法の発動を「継続」で待機させ、2人目のときに「協力」コマンドを入力すればいい。



魔法を唱えられるキャラが2人いることが必須条件。魔法を継続し、待機させる。



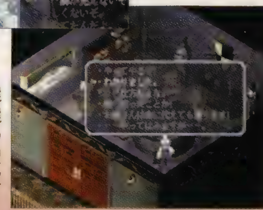
協力魔法を発動させると、通常の魔法よりも広い範囲の敵を同時に攻撃することができる。

GROWLANSER III ONE POINT プレイヤーの選択で主人公の性格は変わる

途中に現れるセリフをプレイヤーが選択していくことで主人公の性格が変化する。性格が変化するとその時点で“らしくない”セリフは選択不可能となる。つまり、つねに素直なセリフを選択していくと、主人公は素直な性格となり、皮肉っぽい選択肢は表示されなくなる。もし途中で逆の選択をしたくても容易に性格を変えることはできない。



人を助けないような悪の行動を取り続けると、その次のイベントでは人を助けるという選択肢は暗転し、選択できなくなる。



性格を変えるには、今までと異なる選択肢を繰り返し選ぶ必要がある。つまり、初期の選択で性格はほぼ決定される。

GROWLANSER III ONE POINT 入るたびに形の変わるダンジョンを制覇せよ

冒険中に立ち寄るダンジョンは入るたびにその形を変える「ダンジョン自動生成システム」を採用。ダンジョンの部屋は出入り口の場所が異なるいくつかのパターンに分かれており、その組み合わせによって内部が変化する。つまり今は右に通路があっても、次に訪れたときには右への通路がない可能性がある。ダンジョンは外に出ると再構成される。



1回目



2回目

ダンジョンは、入るたびにその形を変えてしまう。

ーランサー」へ——新たなシリーズものへの挑戦

——ノンストップドラマチックRPGというジャンル名の由来は？

高田■もともと「ラング」はシミュレーションじゃないですか。シミュレーションRPGはほかにもありましたが、シミュレーションもイベントの演出という考え方をしていたソフトは少なかったので、じゃあRPGの戦闘もイベントにしたら戦闘中もストーリーが進むんじゃないかっていうのが「GL」の元々のコンセプトなんです。

——プレイするうえでのワンポイントアドバイスをいただけますか。

肥田■パーティメンバーを入れ替えないと起こらないイベントがあったり、逆に外すことによって起こるイベントもあるので、同じメンバーに固執せずに、ぜひメンバーの入れ替えをしてみてください。

高田■戦闘に関しては、協力魔法はかなり強いのでオススメです!!

——最後にひと言お願いします。

肥田■今回はサブイベントをかなり入れてますので、いろいろ見つけて楽しんでください。

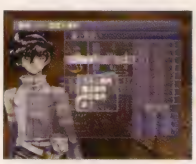
高田■「ラング」が好きだった人はみんなプレイしてほしいって感じですね。キャラデザインはもちろん変わってませんし（笑）、ラングテイストは「GL 1」から確実にあるはずなので。あと、普通のRPGに飽きてて、変なRPGを求めている人にも新鮮に遊べると思います(笑)。

たRPGに仕上がっています」

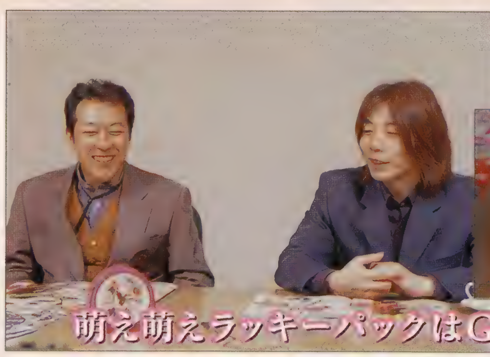
「グローランサー」シリーズの歴史2 グローランサーII

●プレイステーション2●アトラス●2001年7月26日発売●6,800円

本来は「グローランサーシミュレーション」だったという第2弾。移動はすべてイベントポイントが配置された大陸図で移動先を指定するというシステム。もちろん移動先ではさまざまなドラマや戦闘が発生するが、その際通過したルートによって発生するイベントが異なった。



舞台は1作目から1年後。若き騎士、ウェインの物語。



萌え萌えラッキーパックはGETしたか？



これが噂の予約特典に封入されたラミィ時計。時間になるとラミィの声で「朝ですよぉ〜」。

「レイヴン」(傭兵)──その称号は、自由を手にする権利とともに

PSで発売された初代「アーマード・コア」から通算6作目となるこの最新作「3」で、本シリーズは劇的な進化を遂げることとなる。まずは、「アーマード・コア」を知らない人のために、その魅力をポイント解説する。さらに、今作で注目したい3大新要素について、いくつかの画面写真とともに迫ってみたい。

BackStory





レイヤード……
今はそう呼ばれている、人類が生活の基盤とする地下数百メートルに及ぶ積層都市は
外界からの干渉を拒絶し、完全に独自生存が可能な世界を作り出していた──
永い年月の中で、人々は自らが生きる世界の意味を失い
企業という永続的な支配のもとで、「政治」は駆逐され
今や「政治」の意味を知る者さえいない
理想もなく、利潤を追求する企業は
愚かな行為の代償として支払った世界を忘れ争い続ける
永い黄昏の時代……
人々は青い空から拒絶された世界で、生まれ、戦い、そして死んでいく
ただ一つの存在を除いて
報酬によって依頼を遂行する傭兵、閉ざされた世界で唯一自由な存在
彼らは「レイヴン」と呼ばれていた

ARMORED CORE 3

アーマード・コア3

NEW! ドリマガ 特報 PS2

対応機種	プレイステーション2
2002年春	発売予定・完成度30%
価格	未定
ジャンル	ACT (3D戦闘メカアクション)
発売元	フロム・ソフトウェア
プレイ人数	1～4人　ディスク枚数 1枚(DVD-ROM)
URL	http://www.fromsoftware.co.jp/
対応機器	デュアルショック2、i.LINKケーブル対応
備考	──

3D戦闘メカアクションシリーズ最新作 その魅力の数々を徹底紹介する

ACと呼ばれるメカ(ロボット)を操り、幾多のミッションを達成していく本作の魅力は、作品全体の雰囲気からゲームシステムにいたるまで多岐にわたる。河森正治氏デザインのメカや自由度の高いメカ・カスタマイズ、白熱の対戦プレイなど、そのいずれもがファンを魅了してやまない。今回は、ACでの戦闘をより高度なレベルに引き上げる、3つの新システムを紹介しておこう。

カスタマイズ

ACの構築は、頭、胴、腕、脚、ジェネレーターなど数種の部位/数十種類のパーツを任意に組み上げて行う。その自由度は極めて高く、戦略に合わせたカスタマイズが楽しめる。



ミッション

レイヴン(傭兵)であるプレイヤーは、報酬をもらって数々の依頼に応じる。それは、この世界の企業間紛争に多大な影響を与えることになるだろう。その任務形態も多種多様だ。



対　戦

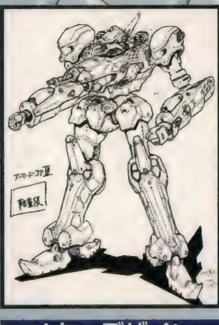
本シリーズ最大の醍醐味ともいえる対戦プレイ。カスタマイズした自分のACと、友人の操るACとが激しくぶつかり合う! ミッションとはひと味違う興奮と魅力がそこに存在する。





美しいエフェクト

無機質なメカ/ACでの戦いに彩りを添えるのが、兵器を使用したときの派手な演出だ。



メカ・デザイン
河森正治氏



各パーツの接続部など、非常に細かい部分まで描き込まれているのがわかるだろう。河森氏のデザインを忠実に再現するだけでなく、"汚れ"などの雰囲気作りにも手が込んでいる。

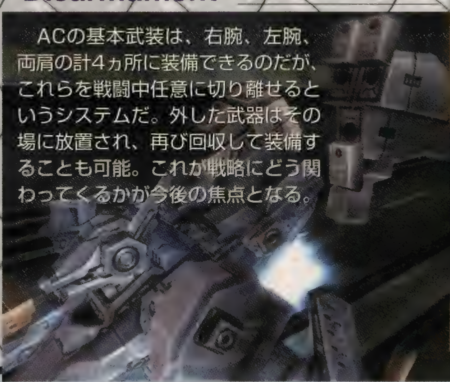
細部までをリアルに描写

新たな戦いを模索する3つのフィーチャーに迫る



Battle field be to the 3rd Stage

武装解除で戦局対応の幅が広がる
Disarmament



ACの基本武装は、右腕、左腕、両肩の計4ヵ所に装備できるのだが、これらを戦闘中任意に切り離せるというシステムだ。外した武器はその場に放置され、再び回収して装備することも可能。これが戦略にどう関わってくるかが今後の焦点となる。

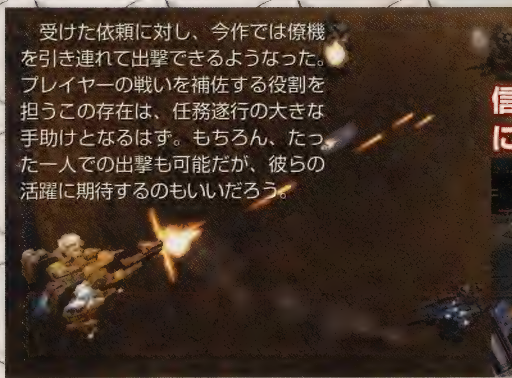


機体の軽量化
装備を外すことは、直接ACの重量を軽くすることにつながる。場合によっては、"弾切れした兵器を切り離して機動力を上げる"といった行動も必要になるかもしれない。



エネルギー効率UP
武器は、装備するだけで維持するためのエネルギーを消費する。装備を解除すれば、そのぶんのエネルギー消費が軽減され、ブースト効率、エネルギー回復速度が上げられるはずだ。

僚機とともに過酷な戦場を駆け抜けろ
Partner machine



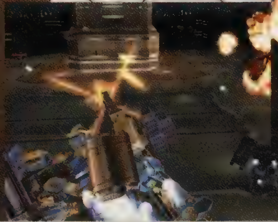
受けた依頼に対し、今作では僚機を引き連れて出撃できるようなった。プレイヤーの戦いを補佐する役割を担うこの存在は、任務遂行の大きな手助けとなるはず。もちろん、たった一人での出撃も可能だが、彼らの活躍に期待するのもいいだろう。

About it ▶▶▶ 僚機の動き



僚機として登場するのは、なにもACだけではない。そして、それぞれにキャラクターが設定され、動きにも独自性が見られるという。出撃時にリストから僚機を選択するのだが、選び方によってはゲームの進行中に僚機に変化が出てくるらしい。

信頼できるパートナーに己の背中を預ける！

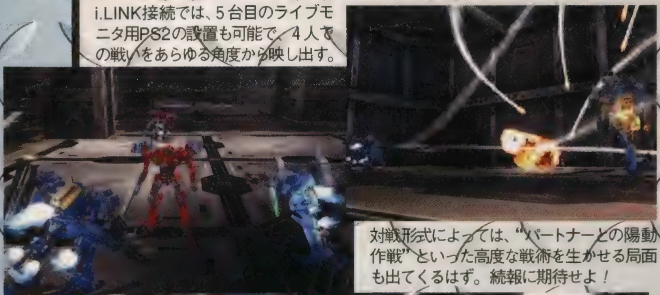




これまでにもミッションでの味方機は存在したが、この僚機はプレイヤー支援に特化した存在になる。

攻撃にも守備にも、その存在は心強いものとなるはず。彼らとの連携を生かせ！





i.LINK接続では、5台目のライブモニタ用PS2の設置も可能で、4人での戦いをあらゆる角度から映し出す。

対戦形式によっては、"パートナーとの陽動作戦"といった高度な戦術を生かせる局面も出てくるはず。続報に期待せよ！

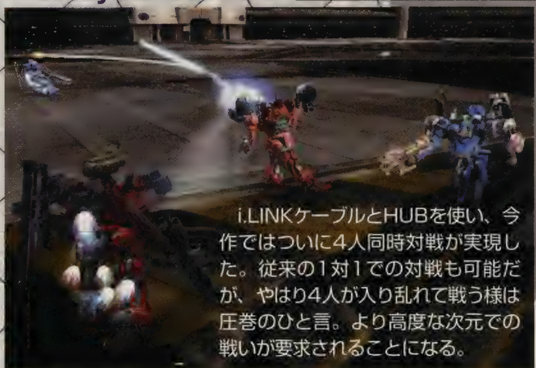


多様化する戦局！

About it ▶▶▶ 対戦形式

今回公開された画面写真では、青と赤の2チームに分かれ2対2での対戦形式が見られる。だがこのほかにも、4人でのバトルロイヤルなどを検討中とのことだ。

4人同時対戦が生み出す新たな駆け引き
4Players Battle



i.LINKケーブルとHUBを使い、今作ではついに4人同時対戦が実現した。従来の1対1での対戦も可能だが、やはり4人が入り乱れて戦う様は圧巻のひと言。より高度な次元での戦いが要求されることになる。

企業間の抗争はレイヴンたちに何をもたらすのか



ドリマガ **特報 PS2**

対応機種■プレステーション2

2002年2月上旬	発売予定・完成度 95%
価格■6,800円 (税抜予価)	
ジャンル■A・ADV (アクションアドベンチャー)	
発売元■スパイク	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■1枚
URL■http://www.spike-online.net/	
対応機器■	未定
備考■	——

SAMURAI 侍

また一人、時代の狭間に剣士散る

プレイステーションの忍者活劇「天誅」を輩出したアクワイアが開発し、通なゲームを世に出し続けてきたスパイクが販売という、個性派のタッグで贈る「侍～SAMURAI～」。今回は、新たに明らかになった登場人物たちを中心に見ていただこう。

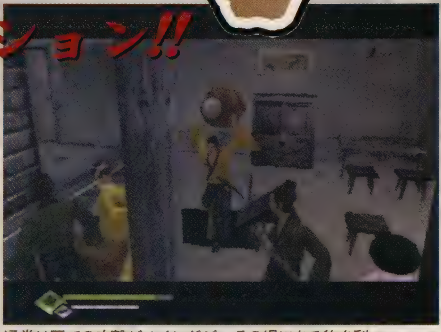
侍の矜持で生き抜くチャンバラアクション!!

「侍」は端的に表現すると、剣士たちがそれぞれの生きざまを賭けて斬り合うアクション――それも時代劇的なエンターテイメント色の強い作品である。たとえば刀での戦い方ひとつをとってもそうだが、大仰な殺陣を披露したり、大勢の敵が一人ずつかかってきたりと、芝居的なヒロイズムに彩られた「侍像」を表現している。それでいて、一度でも倒されればそこで即終了という(中断セーブはあるが、やり直しは不可)、シビアな「侍像」も同居しているのが面白い。1回のプレイを映画一本分の時間に凝縮したこのゲームには、「侍」という言葉の持つ多面性が満ちているのだ。

自由度の高い戦闘システム



剣士の前で刀を抜こうものなら、その場が戦場に変わる。間合いをずらしたり、有利な地形に誘いこんだりと、剣技以外の要素もからんでくる。



通常は刀での攻撃がメインだが、その場にある物を利用してのこんな戦法もあり。侍としてはあまりカッコ良くないが、綺麗事だけでは生きていけないのだ。

息もつかせぬ展開のマルチシナリオ!!





ときどき出てくる選択肢や行動などで、シナリオはさまざまに分岐する。なかには、身動きがとれない状態で線路に転がされるという切羽詰まった状況も。このまま従容と受け入れるか、なりふりかまわず命乞いするか、まさに究極の選択だ。

コマンドで一閃する多彩な剣技



刀での攻撃は小技ボタンと大技ボタンに大別されるが操作そのものはシンプルなので誰でもバリバリと戦える。凝った戦いを演出したい上級者には、特定のコマンドで発現する技(一定条件で習得することもある)も用意されている。

音楽は「天誅 弐」の朝倉氏が担当

本作の劇中に流れる音楽は、ドラマや映画、テレビゲームのサウンドトラックなどを数多く手掛けているベテラン作曲家の朝倉紀行氏が担当。同社の「天誅 弐」でオリエンタルミュージック(西アジア、トルコなどの民族音楽のイメージ)の新たなコンセプトを提供した朝倉氏は、今回の「侍」でも意欲的に参加! 本作のサウンドにはどう取組んだか、その意気込みを熱くコメントしてくれたぞ。

「なんと素晴らしく美しい映像だろうか!」というのが、『侍～SAMURAI～』のサウンドトラックのオファーを受けた席上で、初めてそのゲームの動画を見た時の僕の率直な感想だった。そして同時に、このサウンドトラックは僕にしか書けないとも痛感、自負したのだ。『るろうに剣心』シリーズ、『天誅』シリーズと書いてきて、僕の芸風にも合っているし、アイデアも豊富にあるからだ。ただ、新しい作品である『侍』には『天誅』とは差別化する必要があった。絵を見ても"トンガッタ感"のある作品であるから、曲作りはジャパニーズテイストに合わせて、ロック、ジャズ、ヒップホップ、トランスなどサンプル収集から始め、そして何よりオープニングテーマにはオペラ歌手の柴田智子さんに参加していただいた。彼女はインターナショナルに活動している非常に著名なオペラ歌手で、運良くニューヨークにて不動産屋さんから紹介されたという不思議?な出会いであったが、このミスキャストとも思われがちな『侍』にオペラのコラボレーションが素晴らしくもあり、新しい試みがみごとに的中した! もちろん、それぞれの楽曲に想いはあれど、ゲームのオープニングテーマにオペラ?と首を傾げる人にこそ、オープニングをぜひ見て、聴いていただきたい。

――「侍」への音楽からのアプローチ――



サウンドプロデューサー
朝倉 紀行

PROFILE

'82年に「朝倉紀幸&GANG」としてドラマ「刑事ヨロシク」の主題歌でデビュー。その後作曲家に転向し、数々のアイドルやアーティストに楽曲を提供。'91年から映画やドラマの音楽も手掛ける。'95年にペンネームを朝倉紀行に変更後、アニメ「るろうに剣心」、PSソフト「天誅」などに参加。

時は明治十年、六骨峠に災いをもたらすものあり

「侍」の物語は、ひっそりした地方にある六骨峠という宿場が舞台。時代背景は、幕府崩壊後の混乱がようやく静まり始めた明治十年（1877年）。近代化の波が日本中を覆い、侍たちが必要とされる世の中が去りつつある頃である。そしてこのゲームの主人公も、全国にあふれる他の侍たちと同様、あてどなく放浪中の身だった。

そんな主人公がふらりと立ち寄った六骨峠には、現在不穏な空気が漂っていた。古くからこの一帯を取り仕切ってきた黒生（武家）の者が、宿場の住人たちを強引に立ち退かせようとしていたのである。黒生家の目的は、この土地にある製鉄高炉（運営に行き詰まって停止中）を、政府工部省に売却することだ。「侍」のシナリオは、この状況を起点に、主人公がいかに侍として生きていくかを描いていく。力なき宿場の住人を助けて清く戦うか、それとも黒生家の野望に荷担するか、それはプレイヤーであるあなたしだいなのだ。



―主人公―

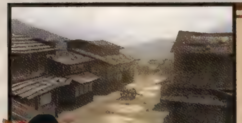
主人公は、激動の時代のさなか、侍としての行き方を模索する一人の剣士。過去の経歴や年齢、係累などは不明で、剣の腕も未知数（それはプレイヤー自身の中にあると言えよう）。ゲーム中では容貌（下の写真を参照）と服がそれぞれ3種類あり、開始時に好きな組み合わせでカスタマイズできる。もちろん名前も漢字で設定可能なので、実際にプレイする際は自分なりの「侍」を思い入れたっぷりに演じられる。



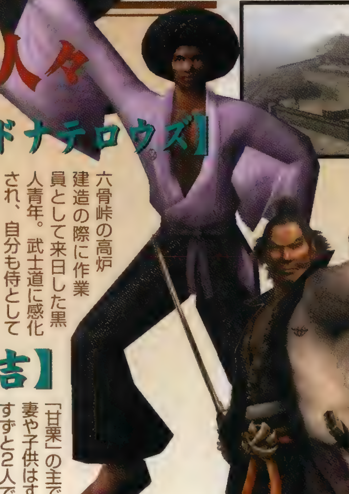
面構えはこの3つから選択可能



タイプ1 タイプ2 タイプ3



宿場近辺の人々



【ドナルド・ドナテロウズ】

六骨峠の高炉建造の際に作業員として来日した黒人青年。武士道に感化され、自分も侍として生きたいと決心し、そのまま日本に永住する（現在は峠の橋の下で生活中）。侍を目指すだけあって正義感は強く、困窮しているすずたちを助けようとがんばる。愛称ドナドナ。



【すず】

宿場の飯屋「甘栗」を切り盛りする看板娘。幼い頃に戦争で両親を失い、その時に栗吉に拾われた。他の土地に移るだけの資金がないため、黒生家の強引な立ち退き要求に困っている。



【栗吉】

「甘栗」の主で、すずの育ての親。妻や子供はすでに他界しており、すずと2人で細々と生活している。高齢となった現在は、物忘れがひどくなっており、主人公との会話もやりとりがちぐはぐ。



【井ノ頭茂吉】

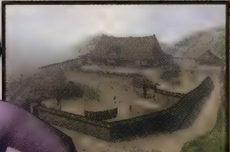
6年前に宿場の派出所に配属された警察官。すでに廃刀令が施行されているにもかかわらず、黒生家の帯刀には賄賂をもらって目をつぶっている汚職警官。住人たちに対しては陰険。



【東横苑仙】

京都出身の飄々とした剣士。10年前に両親と妹を何者かに斬り殺され、その仇をとるために旅を続けてきた。なにかと斜に構えたような話し方をするニヒルな性格だが、剣の腕にかんしてはあなどれない。

黒生家の者達





【黒生鉄心】

黒生家の主で、かつては戊辰戦争にも参加したほどの勇猛な武人。頑固な家父長の威厳をもって部下を束ねる。邑咲の進言で高炉売却計画を決意した。



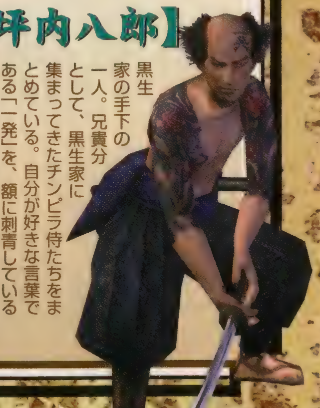
【邑咲】

鉄心の3人目の妻。高炉売却計画の件でもわかるとおり、かなりの野心家で、黒生家の行動もほとんど彼女が仕切っている。最近、待望の後継ぎである金太郎を出産したばかり。



【知床総一郎】

儒学や禅に通じ、剣の腕も立つ文武両道の男。黒生家の古くからの忠臣で、常に冷静沈着な態度を崩さない。「甘栗」にネチネチと立ち退きを要求する。



【坪内八郎】

黒生家の手下の一人。兄貴分として、黒生家に集まってきたチンピラ侍たちをまとめている。自分が好きな言葉である「一発」を、額に刺青しているのが特徴。通称は坪八。

NEW!

ドリマガ 特報 PS
対応機種■プレイステーション

2002年2月14日発売予定・完成度70%	
価格■3,800円	
ジャンル■ADV（恋愛アドベンチャー）	
発売元■デジキューブ	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■1枚
URL■http://www.team-digi.com/	
対応機器■ 未定	
備考■ —	

チョコレートキッス CHOCOLATE KISS

ほのかな想いをチョコレートの香りにのせて……

ゲームのコンビニ流通で知られるデジキューブが、初のオリジナル恋愛ADVを制作！『ドリマガ』初登場となる今回はプロデューサーのインタビューを交えて紹介する。

近所のお嬢様学校に夢の編入!?

主人公の有崎尚斗（ありさき・なおと）はオンボロ男子校に通う高校2年生。なんと、そのボロ校舎が30年ぶりの大雪で崩壊してしまう。関係者一同が途方に暮れるなか、近くのお嬢様学校から校舎復旧までの1カ月の間、余っている教室を貸してくれる、との話が舞いこんできた。急きょ"あこがれの女の園"に編入することになった尚斗は、そこで個性豊かな女の子たちと出会う。はたして彼は校舎を去る2月14日までに幸せをつかむことができるのだろうか？



誰からも好かれる主人公の幼なじみ

椎名 麻里絵
しいな・まりえ
尚斗の幼なじみ。明るく社交的で誰からも好かれている。ひさしぶりに尚斗と再会するのを心から楽しみにしている。



麻里絵はやさしくて面倒見もよく、細かいところによく気が付く女の子。で、いろいろと尚斗の世話を焼こうとする。



あふれるパワーでデートを監視!?

一ノ瀬 紗智
いちのせ・さち
麻里絵の親友。活発でトラブルメーカー的存在。尚斗と麻里絵をくっつけようと、画策する。

ファインダーから夢を見つめる写真部員

香月 冴子
こうづき・さえこ
写真部所属の上級生で、いつもカメラを持ち歩いている。純粋に被写体としての尚斗に興味をもっている。

チョコレートキッス Staff Interview



株式会社デジキューブ 商品企画本部 ゲームPCグループ プロデューサー
石切山 英詔（いしきりやま ひであき）

本作の企画発案者でプロデューサーをつとめる。シナリオやキャラデザインなども監修する。

女性も、お父さんも楽しめる恋愛ゲームを

——**まずは本作のねらいから。**

石切山　女性とあまり縁のなかった男子高生が突然女子校に編入するというドキドキ感ですね。その編入の時期をバレンタイン前の1カ月という限定された期間にすることで、甘酸っぱい青春ストーリーにゲーム性を付け加えることができました。物語の内容は「誰にでも訪れる可能性のある、運命の人との出会い」や「ひょっとしたらプレイヤー自身が経験していたかもしれない恋」といった、リアリティのある方向でまとめています。あまり突飛な設定よりも、現実的な物語のほうが感情移入しやすいと思うので……。その意味で、主人公の年代に近いプレイヤーはもちろん、女性や恋愛ゲーム未体験のお父さんまで楽しめる青春物語に仕上がっていると思います。三角関係など、男女の恋愛感情の機微を楽しんでほしいです。

——**そう言われると、たしかにイラストや画面写真も、全体としてホワーンとやさしい雰囲気ですね。**

石切山　ビジュアルのイメージはとくに気を遣ったところなんです。女の子の服装も派手さや奇抜さは抑えて、実際に街でも見かけるような、自然でかわいらしいデザインで統一しています。ストーリー、設定、キャラクター、コスチューム、すべてにおいて「いかに目立つか」ではなく「どれだけ自然か」を追求しています。そのコンセプトを追いながら、独自のカラーを出すことができれば、と。



両親とケンカ中の弥生は胸に不安を抱えている……が、表面には出さないのだ。

勝ち気で元気なバンド娘

九条 弥生
くじょう・やよい

バンド活動に燃える女の子。じつは実家が華道の家元なのだが、跡を継ぐのを嫌がって現在はプチ家出中。

気が弱くおとなしい弥生の妹

九条 御子
くじょう・みこ

気弱ではっきりと物事を言えない性格。花が好きで、校内の小さな温室で花を育てている。

自称「天使」の不思議系少女

天野 安寿
あまの・あんじゅ

自称「天使」だが(笑)、どこから見ても普通の女子高生。人を幸せにするのが目的とか。



端整な顔だちの女生徒たちのアイドル

橘 夏樹
たちばな・なつき

演劇部でいつも男役を演じている。女子生徒からの人気が高く、彼女のファンクラブ(！)があるほど。

神出鬼没のおっかけ娘

入谷 結花
いりたに・ゆか

夏樹の大ファンで彼女の親衛隊長を自認している。妄想パワーでひた走る、猪突猛進の暴走娘である。

見た目はかわいいけど、結花の暴走っぷりは尚斗がひるむほど。

ちょっとこむたいな美人教師

藤本 綺羅
ふじもと・きら

尚斗の臨時教師。ちょっとサディスティックな性格で、尚斗のこまった顔を見るのが趣味。

期待のユニット『LaLa♪Lu』がキャラクターボイスを担当

3,800円という低価格ながら、なんと全キャラフルボイスを実現している本作。そのキャラクターボイスを担当するのは、女の子9人のユニット『LaLa♪Lu』だ。各キャラにはそれぞれ主題歌も用意されているので、彼女たちの美声を堪能できるぞ。



今年の8月にデビューしたパワーあふれる9人ユニット。ライブやグラビア、ラジオ、Net-TVなどでも活躍中だ。

http://lalalu.neo-tv.net/

この内容で3,800円を実現できたのはスタッフ全員のおかげです

――ちなみにゲームのボリュームはどれくらいになりそうですか？

石切山　女の子1人につき、3～4時間でエンディングにたどり着く感じですね。コアゲーマーでない方でもサクサクしたプレイ感覚で遊べると思いますよ。1日1キャラを攻略するとして全員で9～10日とか(笑)。

――連続ものの恋愛ドラマを見ているような気軽な感じ？

石切山　そうですね。とはいっても、9人の女の子全員を攻略するとしたら、30時間以上はかかります。プレイそのものは「重くない」けど、全体のボリュームはかなりあります。それに、本命ではない女の子のストーリーを追うことで、本命キャラの隠された一面が見えてくる、といった仕掛けも用意しています。人物同士が複雑に絡み合う、練り込まれたシナリオなんです。ですから、価格が3,800円だからといって、片手間ですぐに終わってしまうようなゲームとは思わないでほしいんです。



癒し系のやわらかなイメージが作品全体に漂う。

――そうはいっても、かなり戦略的な価格設定ですね。

石切山　内容を薄くして安くしたわけではないので、私たちとしてもかなり思いきった価格なんです。本作はフルボイスなのですが、短期間で集中して声を収録することで開発コストを抑えたりしています。『LaLa♪Lu』のみなさんも自主的に勉強会を開いて"役作り"をするほどの力の入りようですよ(笑)。デジキューブは社名そのものはある程度認知されているものの、ゲームブランドとしては、まだまだ知名度が低いですよね。でも本作を遊んだ方なら「デジキューブのゲームは低価格でもしっかりした内容で、しかもコンビニで気軽に買える」という、よいイメージをもってくれると信じています。

『LaLa♪Lu』クリスマスイベント情報　本作の歌とボイスを担当している『LaLa♪Lu』が12月24日(月)、東京・六本木の Y2K ROPPONGIでクリスマス公演を行う。開場18:00／開演18:30、前売3,500円／当日4,000円(税込)とのこと。くわしくは公式ホームページ http://lalalu.neo-tv.net/まで。



感情高ぶるサウンドと究極の操作感で最高のドッグファイトを!!

ドリマガ 特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

発売中（12月13日発売）・完成度100%

価格■通常版 6,800円（限定版）12,800円

ジャンル■ACT（フライトアクション）

発売元■アスミック・エース エンタテインメント

プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）

URL■http://www.asmik-ace.co.jp/

対応機器■PS2専用メモリーカード　デュアルショック2対応　ホリ社製フライトスティック対応　ロジクール社製フライトフォース対応

備考■「サイドワインダーF」+FLIGHT FORCE同梱パックは12,800円。

「サイドワインダー」の歴史

すでに5作目となる「サイドワインダー」シリーズ。ここでは、完成度の高さから着実にファンを獲得しているシリーズの歴史を紹介。ご覧のとおり、今やその本シリーズは、国境を越えて親しまれているのだ。

●サイドワインダー（PS）
PS初の3Dドッグファイトを実現した家庭用フライトゲームのエポックメイキング的作品。

●サイドワインダーUSA（PS）
初代海外版の逆輸入版。BEST版としての登場だが、ロングセールスを達成。

●サイドワインダー2（PS）
ミッションエディットなど新要素を満載し、より遊びがいが増している。

●サイドワインダーMAX（PS2）
PS2初のフライトアクションとして昨年末に登場。10万本以上のスマッシュヒット。

つい先日発売されたばかりの、最新フライトアクション「サイドワインダーF」。リアルなグラフィックだけではない、人気シリーズたるゆえんを徹底的に掘り下げる！

SIDEWINDER F
サイドワインダーF

リアルなグラフィックと、高いゲーム性を追求している人気フライトアクション「サイドワインダーF」がついに発売された。今回はシリーズ最新作である「F」が持つ魅力について、ディレクターの山中氏とシステムエンジニアの高橋氏にお話をうかがった。ゲームだけでなく、周囲を彩る各要素への熱いこだわりを感じ取ってほしい。

これが「サイドワインダーF」の魅力だ！





フライトアクションとしてだけでなく、システムなどゲーム自体の完成度を追求した本作。それが最大の魅力だ。

ゲーム部分の完成度も充実

「前作までは現実感を重視して自由度を犠牲にした面がありますが、『F』は骨格部分でリアリティを残しつつも、自由、爽快さを追求しました」と山中氏が語るように、グラフィックやA.I搭載のパイロットなどシステムを強化しつつ、ビルの間を飛べるような自由度に満ちた内容となっている。また、リプレイをセーブできるので、気に入ったプレイを残しておくといった楽しみも可能だ。

リアルかつ自由度が高いゲーム性

純粋にゲームとしての面白さを追求した結果、本当の戦闘機に乗る感触に近づいている本作。その上で巨大兵器が登場するなど、アクションとしてのツボもカバーする。





登場する味方や敵パイロットは、それぞれ意思を持って戦闘する。見えない部分もリアル。

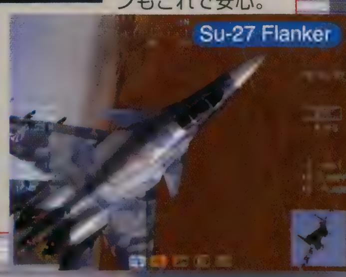
近未来の世界が舞台ということで、架空の巨大兵器が登場。シューティング感覚で戦うことができる。

ロシア機も使用可能



フライトゲームで人気のロシア機だが、もちろん本作でも使用可能。入手方法は不明だが、ロシア機ファンもこれで安心。

中型戦闘機のMiG-29。米軍ではF-16やF/A-18に対抗する迎撃戦闘機として開発された。



世界最高の機動性を備えた大型戦闘機Su-27も登場。その美しい機体を、自分の手で自由に操れる時が来た！

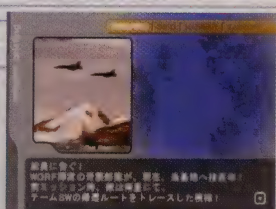
サウンドを手掛けるのはスクウェアサウンズ！


ディレクター サウンドエディター
菅原輝明


スーパーバイザー サウンドエディター
中村栄治


シンセサイザー プログラマー
河盛慶次


コンポーザー
仲野順也



爽快感と緊張感にこだわったという彼らのメッセージは、本誌11/23号で語られている。フライトゲームを超えたサウンドの秘密がここにある。

本作のセリフやサウンドといった音響部分を担当するのは、「FF」シリーズなどで名高いスクウェアサウンズの面々。今や音楽もゲームを飾る重要な要素だが、本作でもその点に抜かりはない。音質の違いまでを計算したボイスや、空戦ならではの立体的な空間を演出するBGMの数々は、どれも聴き応え十分だ。

コンシューマのフライトゲーム最高峰の操作性を実現！

重力によるハンドルの重さや制御不能状態の震えに連動する「フォース・フィード・バック」機能を持つ、ロジクール社製「FLIGHT FORCE」に完全対応。「メニュー部分も、設定済みであればタイトルからフライトまで20秒かかりません。インターフェイス部分の操作性も注目してください」と高橋氏。ストレスがないプレイを見事実現。





「FLIGHT FORCE」を体感せよ！



“透視”でアナタを勝たせてあげる!

OFF LINE サウンドノベル形式のストーリーモード

オフライン時はストーリーモードがメインとなる。主人公ののぞみは、すべての牌が見渡せる透視能力の持ち主。彼女の力を駆使して、「パートナーを勝たせろ!」といった他人を勝たせる麻雀に挑戦していくのだ。対局結果が物語に影響を与えるなど、シナリオ面も充実。さらに、詰め麻雀などが楽しめるトレーニングモードも用意されているぞ。サウンドノベル方式で展開するところも新鮮だ。

STORY 彼女の事情

内気な女の子、桜木のぞみには秘密がありました。彼女はちょっとだけ透視能力者だったのです。ひょんなことから麻雀喫茶「ぱれっと」でバイトを始めた彼女は、店長のすすめで他人をサポートする麻雀を打ち始めるのでした。自分の秘密を守るため眼鏡で変装し、明るい少女、睦月香となって——。



ノベル形式のシナリオは読み応えバツグン。秘密を知らない同窓生、八神くんとの恋の行方は!?



大学のサークル仲間など多彩なキャラも楽しい!



ツモ牌を含めて卓上すべてが丸見え。アシスト機能もあり初心者でも安心して楽しめるぞ



睦月香

対局麻雀 ネットでロン!

透視能力を持った女の子が主人公という、ちょっぴり変わった麻雀ゲームが登場。パズル風味の新感覚も味わえちゃうぞ。多彩なプレイバリエーションを持つネット対局にも注目!



桜木のぞみ

ON LINE ネットワーク対局ではコンビ打ちまで可能!



チャットをしながら楽しめるネット対局。こまかなルール設定も可能だぞ。

オンラインモードでは、多人数対局が楽しめる。通常のシングル対局に加え、2対2のコンビ対局では、パートナー同士での内緒話「ひそひそチャット」や、牌交換が可能となる。お気に入りの相手を登録できる「雀メイツ」機能など、コミュニケーション部分も充実。詰め麻雀問題のダウンロードも可能だ。



パートナーとの合計点で勝負するコンビ対局。牌交換を始め禁止事項は一切ナシ。どんな手段をつくしてでも勝てば官軍!!

NEW!
ドリマガ特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

12月20日発売予定・完成度100%
価格■6,800円
ジャンル■TAB(ネットワーク麻雀)
発売元■アリカ
プレイ人数■1人(ネットワーク接続時4人対戦可能)
ディスク枚数■1枚(CD-ROM)
URL■http://www.arika.co.jp/
対応機器■PS2対応USB接続機器(アナログモデム、ターミナルアダプタ)、PS2専用ハードディスクドライブユニット、USBキーボード、PS2専用メモリーカード対応(メモリ使用量300キロバイト)
備考■発売日より1年間、ゲームサーバ使用料は無料です。プロバイダ接続料、通信料はユーザーの負担となります。

充実のモード!
- ニュースコーナー
- コミュニケーション
- シングル対局
- コンビ対局

攻略 Rez

攻略第1回　PS2 プレイステーション2



●セガ/UGA（ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ）●発売中（11月22日発売）
●（トランスバイブレーター同梱版、PS2のみ）8,800円　通常版6,800円

プレイヤー 1人　ジャンル SHT（ミッドナイトハイ・シューティング）　専用メモリカード54キロバイト　ディスク：1枚　対応等 デュアルショック2、トランスバイブレーター対応

ホームページアドレス http://www.u-ga.com/

備考 トランスバイブレーターは、PS2のUSBポートに差し込んで使用する、強い振動ユニットです。※DC版も発売中。

Rez™ ビヨンドモード全解禁

「Rez」の隠しモードである、beyondモードの条件がすべて解禁となった。やり込んでいるプレイヤーはすでにいくつか出しているとは思われるが、右の表ですべてをコンプリートできるだろう。かなりきつい条件もあるが、累積プレイ時間などでも同時に出る仕様なので、いずれは出せるはず。「Rez」の向こう側を存分に楽しもう。

MORORIAN

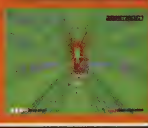


beyondでは、プレイヤーが「チャンネル5」のモロ星人になるモードもある。

beyond mode

右のどれかの条件が満たされると入れるモード。ノーマルモードとは別の裏モードである。通しプレイ、隠しエリア、スペシャルモード、ボスモードがある。ゲームの難易度はスコアアタックのものに準じ、同様にスコアも表示されている。(Trancemissionモード以外)





beyond options





beyondモードだけに反映されるオプション。プレイヤー選択、無敵モード、ビームのタイプ、無限オーバードライブ、カメラ視点変更がそれぞれできるようになる。いろいろな組み合わせでプレイすると、ノーマルモードとはまた違った「Rez」を体験できる。

others

おなじみの「アップ！ チュー！」の声がSEになるモロ星人は、通常のプレイヤーと違い、レベルアップがない。耐久力がないうえ、ショットスピードが遅いので、かなりゲームが難しくなる。楽しさとの両刃の剣だ。



beyond mode	Direct Assault（Area1～5の通しプレイ）	normal	play（通常のゲーム）のArea5をクリア
		ambient	Direct Assault[normal]クリア（1周目）
		punk	Direct Assault[ambien]をクリア（2周目）
		oldschool	Direct Assault[punk]をクリア（3周目）
		psychedelic	Direct Assault[oldschool]をクリア（4周目）
		trance	Direct Assault[psychedelic]をクリア（5周目）
	Lost Area（隠しArea）		play（通常のゲーム）のArea5をクリア かつ累積プレイ時間18000秒(5時間)オーバー"
	Trancemission（音と光のスペシャルモード）		Lost Areaで1位にランクインする
	Boss Rush（ボスと連続して戦うモード）		play（通常のゲーム）でArea 1～5 の撃墜率を95%以上にする
beyond options	player select（プレイヤー選択）	zero form second form	play（通常のゲーム）で1つのAreaの撃墜率を100%にする かつ累積プレイ時間18000秒(5時間)オーバー
		third form	play（通常のゲーム）で2つのAreaの撃墜率を100%にする かつ累積プレイ時間21600秒(6時間)オーバー
		fourth form	play（通常のゲーム）で3つのAreaの撃墜率を100%にする かつ累積プレイ時間25200秒(7時間)オーバー
		fifth form	play（通常のゲーム）で4つのAreaの撃墜率を100%にする かつ累積プレイ時間28800秒(8時間)オーバー
		final form	play（通常のゲーム）で5つのAreaの撃墜率を100%にする かつ累積プレイ時間32400秒(9時間)オーバー
		mororian	play（通常のゲーム）でArea 1～5 のアイテム取得率を100%にする もしくは累積プレイ時間36000秒(10時間)オーバー
	immortal（無敵モード）		Direct Assault[trance]をクリア（6周目）
	beam type（ビームタイプ選択）	1	Score Attackを5回以上クリア（どのAreaでも可）
		2	Score Attackを10回以上クリア（どのAreaでも可）
		3	Score Attackを15回以上クリア（どのAreaでも可）
		4	Score Attackを20回以上クリア（どのAreaでも可）
		5	Score Attackを25回以上クリア（どのAreaでも可）
		6	Score Attackを30回以上クリア（どのAreaでも可）
	over drive infinity（オーバードライブ無限）		Boss Rushで1位にランクインする
	camera view（カメラ視点選択）	near view	Score Attackの2つのAreaで1位にランクインする
		far view	Score Attackの3つのAreaで1位にランクインする
		dynamic view	Score Attackの4つのAreaで1位にランクインする
		first person view	Score Attackの5つのAreaで1位にランクインする

beyond Rez SCORE ATTACK EVENT

スコアアタックイベント開催！

「Rez」スコアアタックイベント開催！　高得点を記録したプレイヤーにはアイトレックや振動ヘッドホンなど豪華賞品をプレゼント！
締切は来年1月11日だ！

あて先
〒150-0002
東京都渋谷区渋谷1－12－1
ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ
「Rezスコア解禁」係

SCORE ATTACK STAGE LOST AREA

対象はbeyondモードのLost Area。ここのプレイを最初から最後までVHSビデオに録画してUGAに送ろう。

※ビデオに同封の書面に住所、氏名、年齢、電話番号は忘れずに！
なお、応募のビデオは返却できません。

SCORE ATTACK ONE POINT ADVICE FROM UGA

POINT ① できる限り8ロック！

スコアアタックの基本は8ロックですね。点数8倍は全然違いますよ。UGA内でもこの方法で「ウソだろ!?」っていう点数出てますんで。参考までに1面で25～26万点は可能ですよ。





POINT ② ネットワークオープニングも使え！

ロックオンするときはネットワークオープニングやアイテムなどをうまく使って8ロックしてみてください。オーバードライブは敵を一気に破壊しちゃうんで、控えましょう。



Rez™ INTERVIEW

「Rez」は能動的なゲーム。自ら動かないと始まらない

「絶対にゲームにしたかった」という想い

——小林さんが「Rez」を作ることになったきっかけから教えてください。

小林■4年ぐらい前、UGA（当時はCS4研）が渋谷に引っ越してきたときに、友人に連れられて夜中に遊びに行ったんですよ。そこで水口さんと雑談してたときに「音符が飛んできて、それを撃つと音楽になるシューティングがあったら面白くない？」って言われて、「あ、面白そうっすね」「じゃあやってみる？」「はい、やります」って（笑）、そこから始まったんです。

——最初からシューティングという部分は決まってたんですね。

小林■水口さんの中ではシューティングっていうのは固定されてましたね。僕自身は昔シューティングを作ってたんでわかるんですけど、正直、不安はありましたね。だからガンシューティングとか、DJっぽくするとかいろいろアイデアを出したんですけど、最終的には最初のイメージに立ち返りました。

——開発期間3年というのはずいぶん長かったですね。

小林■普通3年というと、物量とかグラフィックに表れてくると思うんですけど、僕はシステムの部分の3年なんで。特にプログラム的なことはすごい回数を練り返ししてますね。

——実際に決まるまでにどのような試行錯誤があったんでしょうか？

小林■ちょっと複雑な要素を入れると、いろんなゲーム性が作れるんですよね。でも逆にそれを入れてしまうと、音の気持ちよさがどんどん減ってくるんです。そのバランスがすごく難しくて、「ゲームの形にはめなくてもいいんじゃないか」という議論になったこともありました。ただ僕はそれには反対で、「絶対ゲームにしたい」と思ってました。そこでゲーム性を「撃つだけ」として、「音の気持ちよさを感じることができて誰にでも遊べる」というところに持っていきました。

——システム部分もかなり苦労されたかと思いますが、そのへんは？

小林■撃ったら適当にバックのBPMと合わさっていくというシステムはできあがっていたんです。じゃあそれをいかに盛り上げていくかという部分で、最初に考えていたDJ的な発想を思い出したんですよ。そこで出てきたのが「ネットワークオープニング」。あれを一小節分合間に入れてパラララララー♪と持ち上げていくことで、DJ的にスイッチを押してる感覚と、そのあと来る音がミキシングされて盛り上がっていくという仕組みですね。逆にあれを撃ち逃しちゃってる人は、なかなか盛り上げができないというね。



Rez™ ディレクター 小林 潤

某大手ゲームメーカーのデザイナーを経て、本作にてUGAに参加。ライトなイメージとは裏腹に、実はかなりのゲームマニアだ。

わずか2カ月で完成したPS2版

——PS2版の開発はいかがでしたか？

小林■あれはもう奇跡（笑）。本格的に作業に取り組んでから2カ月で移植しましたから。プログラマーやテクニカルサポートの人が頑張ってくれたんでできたんだと思いますね。音にかんしてはDCとPS2に違いがあるので、結構苦労しましたね。

——完全に同じものを作ったわけですね。

小林■そうですね。でも耳いい人は音の違いを感じるかもしれませんね。

——PS2は絵が綺麗ですよね。

小林■PS2のブラーはすごい綺麗なんで。あとは1イントを実現できたっていうところ。本当はもっとテクスチャやエフェクトなどは、PS2に絞って作業していればもっと増やせたんですけどね。

——最後にユーザーにひとことといただけますか。

小林■このゲームってすごく能動的で、自分からアクション起こさないとどうにもならないゲームなんですよね。最近は与えられて、感動して、終わりっていう受動的なゲームが多いんですよ。そうではなく、「Rez」は自分からはじめることで、自分の中で何か発生させるゲーム。そういうのをヨシと思ってくれたらぜひ買ってください。損はしないと思います。

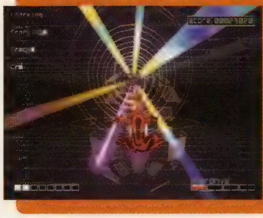
——ありがとうございました。

Rez™ KEYWORD

セックス&受精



「Rez」のキャラクターが進化する過程には、とあるヒミツが隠されていた。「じつはこのゲームの最初のコンセプト的にあったのが『セックス=受精の道のり』なんですよ。プレイヤーは精子で、最後に助けるedenは卵子。そういう設定の上で、世界中のプレイヤーが「Rez」というソフトを使っていろんな人がedenをハッキングしているんですね。最後に一斉にプレイヤーたちがあそこにハッキングをかけているというイメージを「受精」と重ねているんです。フォーム（マイキャラ）は人が進化するプロセスをたどっていて、卵（zero）、人（first、second、third）、精神体（fourth）、そして輪廻転生（fifth、final）というイメージなんです」



fourth form以降はかなり宗教的なイメージで展開しているのが興味深い

Rez™ KEYWORD

ワイヤーフレーム

今の時代だからこそ、逆にキャッチーなワイヤーフレーム。これにこだわった理由とは!? 「僕がこのプロジェクトに入ったときから、このゲームはワイヤーフレームにしたいと思ってたんです。アートディレクターの横田さんに、『リアルな背景を出してもいいけど、絶対ワイヤーフレームをメインに』と、発注かけてましたからね。僕自身がアタリの『ミサイルコマンド』『スターウォーズ』に影響を受けてて、いまだにカッコイイと思ってるんですよ。で、最近のゲームは『綺麗』だけど『カッコイイ』と思えるのがなくて、そこから派生したわけですね。ちょっとわがままを通させていただきました」と、小林氏。





go to next layer

次号では、今回聞ききれなかったゲームの具体的な部分についてを小林氏に直撃。ステージやボス、真のエンディングなどについて、鋭くえぐる！

攻略 ヴァンパイアナイト



攻略第1回　PS2 プレイステーション2

●ナムコ●発売中（12月6日発売）
●6,800円

プレイヤー 1〜2人　ジャンル SHT（ガンシューティング）　使用ブロック数 40KB　ディスク：1枚（DVD-ROM）

対応等 ●ガンコン2対応 ●デュアルショック2対応

ホームページアドレス：http://www.namco.co.jp/　備考：―

Chapter1〜3の攻略ポイントを知り、吸血鬼を倒せ！

ナムコ、セガ、ワウが共同開発したガンシューティング「ヴァンパイアナイト」の特徴の1つに、分岐が多いことが挙げられる。進むルートが違えば、入手アイテムや出会う村人の数が異なるし、また村人は出会う数が少なければ、ステージクリア時に計算される救出成功率も上げやすくなるなど、攻略法も変化する。今回は発売後ということで、その分岐と、さらに回復アイテムの入手場所を中心に攻略を進めよう。



スペシャルモードで依頼品が見つからない場合も、分岐を知っていれば探しやすくなるはずだ。

Chapter1 緋雪前奏曲

命中率100%をねらえ

最初のステージだけあって、敵の出現パターンにも余裕があり、敵自体も弱い。ここでは弱点を的確に撃つテクニックを覚えておこう。すべての敵を1発で倒していけば、命中率100%も可能。逆にこれ以降の面では困難なので、ぜひここで稼いでおきたい。

①突然出現の敵

慣れないうちは驚いてしまい出現と同時に攻撃する場合が多いが、出現時には攻撃してもダメージを与えられないので、視点が切り替わってから攻撃しよう。



②カロリーヌと村人



最初の肉の芽の場所。失敗した場合は射撃をやめ、村人が完全に変身するのを待とう。この最中に撃つと、さらに命中率が低下し、ボーナスが減るので注意。



Chapter2 剣舞奏鳴曲

分岐の複雑さは全面中最高

この面はとにかく分岐が多いが、このマップを覚えれば、思いどおりのルートを進むことができる。また、分岐①〜③だが、失敗しても少女に危険があるわけではない。





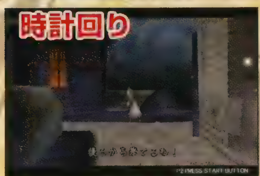
①分岐点1

カロリーヌを羽交い絞めしている敵を倒せばそのまま上の通路に、失敗すると下の通路に移動する。なお、敵を撃つ際は彼女に弾が当たってもかまわない。両ルートとも、次の分岐までに村人が1人ずつ出現する。





②分岐点2





カロリーヌの周囲を回る敵が2匹。時計回りの敵を倒す、もしくは一定時間内にどちらも倒せない場合、墓地へ進むルートに。反時計回りの敵を最初に倒すと、残った敵を追うルートに進む。そして⑤の分岐が発生する。

③分岐点3

カロリーヌが2匹の敵に追われているところを、上から救出するシーン。成功して2匹とも撃退すれば、そのまま階段を直進して④の分岐へ進む。失敗して画面の下に消えてしまった場合は、下の通路へ飛び降りて彼女を救出する。このあと分岐はなく、そのまま直進し、村人が上から飛び降りてくるL3を通り、ボス戦へと続く。そちらは右のページにて解説。



この場面は敵が遠距離のため小さく、ねらいがつけにくい。命中率を落としたくなければ、無視するのも一つの手だ。

Chapter3 焔炎狂詩曲

石像の撃ち方に注意

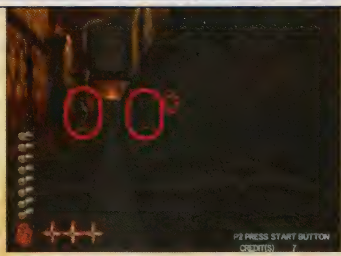
このステージは分岐が１カ所しか存在しないため、一度決定するとコースが確定する。また、分岐の方法も単純な仕掛けなので、気づかない可能性も多い。基本的にはどちらのルートを選んでも難易度に大差はない。ただし、最初の分岐で左を選んだほうが、ライフ回復ポイントの数は多い。



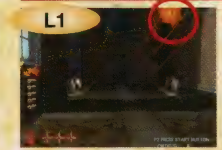


①分岐点

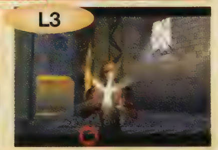
ボスからの最初の爆弾攻撃が終了し、前方を振り向いた際に見える石像。この像をどう破壊するかでルートは確定する。先に左側、もしくは両方とも破壊しない場合では次のT字路で左に進み、右の石像では右ルートになる。なお、奥の石像は関係ない。



ライフ回復ポイントについて


L1 左ルートを進み、屋外の通路へ出る直前の２本の柱。どちらかの上に存在する。

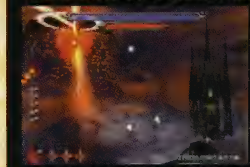

L2 これは右ルートに存在。写真の敵の左にある、３本のボンベ内のどれかにあるぞ。

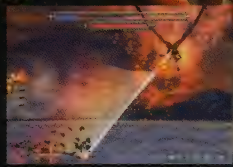

L3 ボス直前のエレベーター。襲ってくる村人の２人目を救出でゲット。左ルート限定だ。

VS.BOSS ギョーム



飛行状態で襲ってくるため、ねらいがつけにくいのが特徴。攻撃準備に入った際は動きが止まるので、連射でダメージを与えたい。なお、それ以外でもダメージは与えられる。この時ののけぞり中は無敵なので、逆に連射は無用だ。


ボスを追い回しての攻撃は当たりにくい。あらかじめ照準を定め、そこにボスが来たら撃つ感覚で。


最後の広場では、左右に振りながらこちらに向かってくるパターンが多い。連射で攻撃だ。



⑤分岐点5

③の分岐で逃した敵を追うと、この場面に到着。ここで敵を倒すことができれば、④で扉を撃った時と同じ部屋内へ進み、失敗すると下の通路へ進む。以降に出現する敵は下が少ないので、楽に進みたいなら下を選ぼう。


この敵を逃した場合はすぐ下へ向かう。だが、さらに２匹が正面から出現するので油断は禁物。



ライフ回復ポイントについて


L1 ①の分岐直前。画面左の３つの箱を破壊すると出現する。


L2 ボス手前の道で下ルートを通ると、頭上から村人が。救えば回復だ。

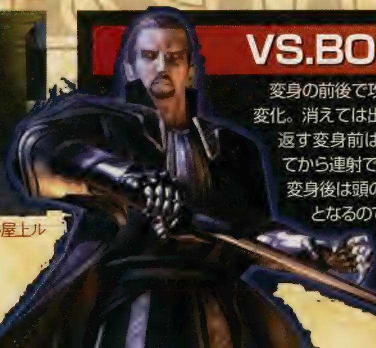

L3 分岐④や⑤で部屋内へ入ると２人の村人がいる。２人目を救出で回復。

④分岐点4

目の前に扉が出現する場面では、ただの背景と思って見逃すと下の通路へ向かう。扉を撃つと、部屋内に侵入し、屋上を走るコースへ進む。どちらのルートもライフ回復ポイントがあるが、下は村人が１人だけとなる。成功率を簡単に上げたいなら下へ向かおう。


この扉を撃てば、めったに見られない屋上ルートへ進むことができる。

VS.BOSS バルテルミー



変身の前後で攻撃方法が変化。消えては出現を繰り返す変身前は、出現してから連射で問題ない。変身後は頭のみが弱点となるので注意すること。

変身前


最初の攻撃は、１～２回目の出現でダメージ、３回目にトドメ。

頭を撃つと一瞬のけぞるので、連射の必要はない。リズムよく撃つ。

変身後



★ 冬休み直前 特別企画 ★





寒い冬は熱いバトルで吹き飛ばせ!!

誰もがアツくなるパーティーゲームはコレだ!



もうすぐ楽しい冬休み！　家族や友達、みんなで集まる機会も多くなるよね。大勢集まって盛り上がるなら、パーティーゲームが一番。この冬、大人も子供も関係なく楽しめるゲームが、一気に3本も登場するぞ。どんなゲームなのかチェックして、お好みの１本を選んでみてね！

パーティーゲーム診断テスト

キミにぴったりなパーティーゲームを見つけるための、診断テストを用意したぞ。質問にYES、NOで答えていくと、好みや性格に合ったパーティーゲームが見つかるかも？

ー YES　ー NO

START

- みんなとワイワイ騒ぐのが好き
- 流行には敏感なほうだ
- 最後やラストという単語に魅力を感じる
- 手先が器用でアクションゲームが得意だ
- 飽きっぽい性格である
- 「世の中銭や」と思っている
- 破壊願望を持っている







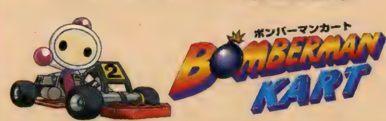
ボードゲームの決定版。待望の新作登場！



戦略度
★★★★★
推定プレイ時間
5時間

「お金が大好き」「ゲームはテクニックより作戦だ」という人にオススメのボードゲーム。幾多のイベントを乗り越えて、目指すは億万長者！

ボリュームたっぷりで満足度最高!!



白熱度
★★★★★
推定プレイ時間
30分

簡単操作で白熱のカートバトルが楽しめるので、アクションはちょっと苦手という人でもOK。対戦ゲームも満載で、飽きっぽい人でも大満足だ。

ボンバーマンらしさを満喫できる秀作!!



緊張度
★★★★★
推定プレイ時間
30分

物を作るよりは破壊するのが好き(?)という人にピッタリ！ 爆弾で相手を倒していくという簡単なルールだが、奥が深いので長く楽しめるぞ。

定番ゲームでパーティーが大盛り上がり



桃太郎電鉄X（ももたろうでんてつばってん）
九州編もあるばい

キングボンビー誕生10周年を記念して作られた定番のボードゲーム。シリーズを通じておなじみの全国編のほか、九州沖縄限定マップも入っているのだ。さらに、短時間で決着がつく、『桃鉄公式戦』もあるぞ！

目的地を目指して出発進行〜！

電車、飛行機、船といった移動手段を上手に使い、目的地を目指してGO！

プレイヤーをサポートしてくれるアイテムや、多種多様なカードを使いこなせないと、勝利の栄冠はつかめないぞ。この「X」には、特急に乗り放題になるカードや借金を帳消しにしてくれるカードなど、全117種類ものカードがあるのだ。もちろん、止まったマスによって発生する多彩なイベントも活用できなきゃ×！　駅のマスに止まったら、その土地の物件を購入して資産を増やすことも必要だ。最終的には各プレイヤーの総資産で勝敗が決まるので、早く目的地に着くのと同時に、資産を増やす経営手腕が問われるぞ。



新たな怪物・デボンドビス。毎ターンごとにお金を吸い取る最悪の怪物。

物件を購入だ



購入した物件に増資して収入アップを図り、資産を増やしていこう。

桃鉄で鬼ごっこ!?

北海道内では、鬼ごっこが遊べるモードもあるぞ。ルールは4人のプレイヤーのうち1人が鬼となり、北海道中を追いかけるというもの。ほかのプレイヤーがいるマスに鬼が止まると、そのプレイヤーが鬼になる。最終的にゲーム終了時に鬼だった人が負けとなり、順位は鬼になっていたターン数で決まるのだ。



鬼に同じマスに止まられると

自分が鬼になってしまうぞ



九州編はMAPが広がり楽しさも大幅アップ!!

本編以外に、サブタイトルの"バッテン"にちなんだ九州編が遊べるのも魅力的！　この九州編は、オマケとはいえないほどに作り込まれた意欲的なモードだ。その証拠に、"鉄道(路線)購入"なんて要素があるのだ。鉄道を購入すれば、その路線を自分を含めたプレイヤーが通るたびに、収益となっていくぞ。





九州編にのみ登場する謎のキャラクター"おいどん"。見かけはプリンのようなのだが……。



駅数30以上で九州男児も納得!?

ドリマガ特報 PS2

対応機種■プレイステーション2

発売中(12月13日)・完成度100%

価格■6,800円

ジャンル■TAB(ボードゲーム)

発売元■ハドソン

プレイ人数■1〜4人　ディスク枚数■1枚(DVD-ROM)

URL■http://www.hudson.co.jp/

対応機器■プレイステーション2専用マルチタップ、アナログコントローラ、PS2専用メモリーカード対応

備考■―



速さか!? 技術か!? はたまた運か!? 白熱のカート

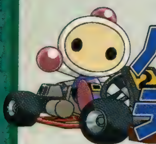
「ボンバーマン」キャラがカートに乗って登場だ。簡単に遊べる操作性だけでなく、多種多様なお邪魔アイテムやお助けアイテムを駆使して戦えるので、アクションが苦手でも楽しめること間違いなし。

ドリマガ **特報 PS2**

対応機種■プレイステーション2
12月20日発売・完成度100%
価格■5,800円
ジャンル■RAC（レースゲーム）
発売元■ハドソン
プレイ人数■1～4人　ディスク枚数■1枚
URL■http://www.hadson.co.jp/
対応機器■プレイステーション2専用マルチタップ、デュアルショック2、GT FORCE、PS2専用メモリカード対応
備考■―

ボンバーマンカート BOMBERMAN KART





バトルレースモードでデッドヒートを展開

「ボンバーマン」といえば"爆弾"。カートレースに戦いの場が移っても、このアイテムは健在だ。5種類あるゲームモードのなかで、特にアイテムを駆使しての戦いがメインとなるバトルレースモードでは重要な存在なのだ。このモードでは、コース上に落ちている爆弾やミサイルといったアイテムを拾って、タイミングよく使用することで相手の走行を邪魔できるのだ。早く走るだけじゃ勝てないので、レースゲームが得意・不得意に関係なく、アツいデッドヒートが体験できるぞ。

アイテムを駆使してライバルに差をつけろ!!

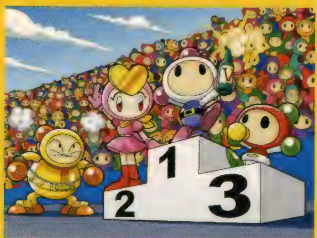










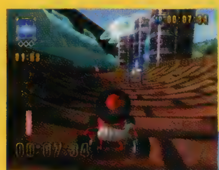


好みのキャラクターでチャレンジモードに挑戦
ランダムチャレンジで勝敗をつけろ!!

数ある対戦ゲームのなかでも、友達と明確に勝敗を決したいならランダムチャレンジが最適！ ルールは単純。ランダムで何種類かの対戦ゲームをプレイして、総合成績で順位を競うのだ。各ゲームごとに有利なキャラやカートがあるけど、ランダムチャレンジ中はキャラの変更ができないうえに、どんなゲームが選ばれるかもわからないってわけ。勝利は運命の女神しだい!?



ボールをカートで押してゴールを競う『ばくれつサッカー』。

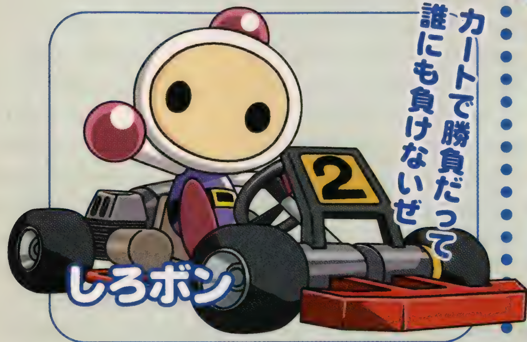


左の写真は旗を左右によけつつスピードを競う『くねくねボンバー』。下はミサイルで攻撃し合って生き残りを競う『サバイバルカート』。



バトルスタート!!

参加ドライバー











ドリマガ 特報 N64

対応機種■NINTENDO64
12月20日発売予定・完成度100%
価格■5,800円
ジャンル■ACT（アクションゲーム）
発売元■ハドソン
プレイ人数■1〜4人　ディスク枚数■1枚
URL■http://www.hudson.co.jp/
対応機器■
備考■

バトルモードでの対戦プレイが熱い

NINTENDO64最後を飾るのは、「ボンバーマン」の最新作。対戦が熱い『バトルゲーム』を始め、1人で楽しむ『ノーマルゲーム』『さめがめ』『パニックボンバー』『ボンバーマンパーク』と、ゲームボリュームも大満足。

N64最後の新作ソフトを堪能せよ!!

「ボンバーマン」といえば、知らない人を探すのがタイヘンってくらい有名なバトルゲーム。爆弾を置いて爆発させ、ほかのプレイヤーを倒すという単純なルールながら、奥深い戦略性で熱くなれること間違いなしのゲームだ。4人対戦で遊べば、爽快感もスリルも倍増するぞ。

また今作では、分岐していくストーリーが楽しい「ノーマルゲーム」も見逃せない。たくさんのステージが用意されていて、ステージ終了後に2つから選択する階段によって、ストーリーは分岐していくぞ。全ストーリーを押さえなければ、ボンバーマンワールドのすべてを知ることはできないのだ。



ノーマルゲームでは強力なボスが出現する。逃げ道を塞ぐように爆弾を配置せよ。

ボスの攻撃は総じて強力だ。こちらから仕掛けるだけでは倒せない。相手の動きを読んで回避しよう。

クリスマスの夜に最適!?

恋人同士でタンデムバトルに挑戦しよう

『タンデムバトル』とは、1人が移動を担当し、もう1人が攻撃の担当となる二人羽織モードのこと。そのため2人の息が合わないと、ちぐはぐな動きになってしまい自滅は必至。お互いに指示を出し合って協力プレイができないと、敵を倒すことはおろか、満足に戦うことすら不可能だ。2人の相性が重要なモードかな？



2人の呼吸を合わせて



敵を倒していくのだ

堂々完成!!

サクラ大戦3の魅力を一冊に凝縮!!

みどころ満載! 充実の内容は

- 藤島康介氏らの原画初公開
- キャラクターや原画設定を一挙掲載
- キャスト＆スタッフインタビュー
- 松原秀典描き下ろし表紙イラスト折り込みポスター付き
- 巴里花組キャストサイン色紙プレゼントもあり

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～ 原画＆設定資料集

好評発売中

本体価格2,300円(税抜)/A4判/160ページ/オールカラー



©SEGA/OVERWORKS, 2001 ©RED 2001
表紙イラスト：松原秀典

帝都も巴里もご案内いたします

この一冊でゲームがもっと楽しくなる!

初心者歓迎! 4大要素

- ネットのつなぎ方完全フォロー
- キャラクター作成レクチャー
- サクラタウンやアイテムを紹介
- ネットマナーや会話術も教えます

カバー裏もCheck! リバーシブルカバー仕様
帝都、巴里、好きな方を表にできる!

サクラ大戦オンライン コミュニティガイド

12月20日ソフトと同時発売予定

本体価格1,300円(税抜)/A5判/128ページ/オールカラー



Original Game ©SEGA ©OVERWORKS/SEGA, 2001
CHARACTER DESIGN ©RED 表紙イラスト：山口恭史

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～ 攻略ガイド 上巻

好評発売中

本体価格1,300円/A5判/288ページ/オールカラー/折り込みチャート5枚つき

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～ 攻略ガイド 下巻

好評発売中

本体価格1,300円/A5判/208ページ/オールカラー/折り込みチャート3枚、折り込みポスターつき

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社
http://books.softbank.co.jp/
●お近くの書店にてお求め・ご注文下さい。（表示価格は税別）
●小社お問い合わせ TEL：03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00～12:00 13:00～17:00
●E-メール：magazine@softbank.co.jp FAX：03-5549-1211 ※24時間受付中
宇宙イチ速いゲーム情報はココで!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

ドリマガ PC情報局

局員B「あー、今回から、描き下ろしイラスト入れたよ～」局員A「ぎゃるっスね」局員B「そそ。局長の趣味」局員A「君はメガネっ娘好…はうっ…☆」局員B「何を言うかなあ、同志Aは（笑✨）」

Contents



illustration/じじ

舞台はいよいよPCへ！ますます広がるPSOワールド!!



PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン

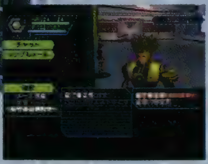
ワールドPCエキスポや東京ゲームショウで出展され、GC版とともに話題を呼んだPC版「PSO」。完成間近のβ（ベータ）版が一般公開された！ 果たしてDC版やGC版とはどのくらい違うのか？ 先日開催された体験会のレポートを交えて、その全貌に迫ってみよう！

12月20日発売予定・完成度100%
価格■6,800円
ジャンル■RPG（ネットワークRPG）
発売元■セガ／ソニックチーム
プレイ人数■1人（ネットワーク接続時最大4人）
URL■http://www.sonicteam.com/
PC対応ハードスペック■Windows98／98SE／Me／2000／XP(Direct X 8.1以降)■（CPU:Pentium Ⅱ450MHz以上■メモリ:64MB以上■HDD空き容量:600MB以上■画面解像度:640×480以上■グラフィック:HighColor(16ビット)以上■CDドライブ:4倍速以上■ビデオカード:Direct3D対応カードVRAM8MB以上■サウンド:DirectSound対応カード
備考■

PC版「PSO」公開ベータテスト開催！ DC版「PSOVer.2」との違いをチェック!!


当たり前だが、PCなので基本はVGA出力。よって、グラフィックが綺麗なのも当然！

コンシューマ初の本格ネットRPGとして世界を席巻した「PSO」。これまでネットゲームといえばPCが主流だったが、もともと家庭用ゲーム機のソフトとして作られた「PSO」は、操作の煩雑さもなく、多くの人を魅了してきた。そのPC版の発売も目前！ 気になる内容をいち早くお伝えしよう！



DC版の機能はすべて搭載。さらにPCならではの機能を多く追加した。

転送時などの読み込みがほとんどなく、スピーディで快適！

内容は「Ver.2」と同等みたいだけど……

GC版とは異なり、新キャラ追加のような大きな変更はないが、DC版「Ver.2」で寄せられた要望を反映することで、細かい機能が追加されている。さらに快適に遊べるようになっているぞ。

特典のマウスパッドは全部で4種類！

おなじみメインビジュアルとPC版のパッケージイラスト、さらにドラゴン、レッドリング・リコの4種類のいずれかのマウスパッドが特典として同梱されている！ ただし、どれが入っているのかはわからないので、全種類を集めるのは至難の技かも!?






PSOforPCβ版体験レポート!!
11／27・28・29 @秋葉原



去る11月27日から30日にかけ、秋葉原のネットカフェにおいて「PSO」β版体験会が開催された。一足早くPC版がプレイできるとあって、会場には連日発売を心待ちにする「PSO」プレイヤーたちが詰め掛けた！ 会場には中社長をはじめとしたソニックチームの面々も訪れ、多人数が同時に接続した際に起こり得る問題点などを、綿密にチェックしていたのだ。


一足早くPC版に触れたいファンが殺到！


黙々とプレイし感触を確かめていた。


会場ではリアルタイムに問題点を解決していた。


初日にはおなじみソニチの面々も登場。

中社長からメッセージ



今までは、「PSO」でネットゲームやインターネットのおもしろさを伝えたいとDCで頑張ってきました。今後はセガの戦略にのっとり、GCやXboxといった家庭用ゲーム機と同じく、PCでも展開する予定です。ネットゲームというと欧米が中心でしたが、このPC版「PSO」で、日本のネットゲームが活性化するとよいと思っています。

ドリマガ探検隊が一足早くPC版をプレイ!!

きれい！ 早い！ 難しい!?
担当編集:ぴあん

グラフィックの美しさはネットゲーの最高峰かも!? LV1から始めるのも新鮮。ただし、必要なPCスペックはちょっと高め。1年半前に購入した自宅のPCでは動きません。買い替えかな〜？

PC環境があるなら絶対コレ！
担当ライター：サマライ旗野

操作デバイスがコントローラはもちろん、マウスやテンキーもつかえるのがうれしい。スピードも美しさも抜群なので、環境があるならこっちに乗り換えては？



PC版「PSO」開発者インタビュー

単なるDC版「Ver.2」の移植ではないPC版「PSO」。マスターアップを迎え、作業が一段落した開発陣に、PC版の気になるポイントを直撃！ どこがどうDC版と違うのか、バッチリ予習しておこう。

ソニックチーム／プランナー
森本 兼次郎



DC版「PSO」では、ワードセレクト部分を担当。PC版のディレクターとして、国内の販売後は海外版の調整に入るとか……。

ソニックチーム／プログラマー
鈴木　誠



PC版「PSO」メインプログラマー。PC版のネットゲームならではのサービス充実に向け、今後はユーザーの声を大募集中！

ホッとできたのは体験会当日の朝6～7時くらいでした（笑）

――発売前にユーザーにプレイしてもらうβ版テストをしましたが、準備は大変でしたか？

鈴木　何十台も一気に接続する環境は初めてだったので、サーバーを安定させる作業が大変でしたね。会場と開発室、泊まり込みでのセッティングでしたから。

森本　前日から当日にかけてが一番厳しかったですね。ホッとできたのは当日の朝6～7時くらい（笑）。大量に、それも同時に動かすためには、サーバー側のセッティングが難しいんです。その辺のトラブルも大体は把握していたんですが、ある問題が当日発覚して（笑）。なんとかギリギリセーフで解決できましたけど。

鈴木　今までDCでしか経験がなかったし、今回はネットカフェの高速回線を利用するということで、実際につないでみないとわからない部分があったんです。で、「これはまずい」という問題が出てきて、解決するのに時間がかかってしまいました。

――その甲斐あって、βテストは大成功でしたね。ネット接続の問題を解決するには、もっと大規模なテストもやってみたかったのでは？

鈴木　そうですね。DCではトライアル版で細かくチェックできましたが、実際に製品発売後になって、初めてわかることもいっぱいありましたしね。

――今回はPCソフトということで、コンシューマと違ってさまざまなマシン環境での動作チェックをしなければならない部分も大変でしょうね。

鈴木　「ソフトを買ったのに動かなかった」という状況は作りたくないので、動作保証のスペックを高めに設定しました。ただしPCの場合は、パーツを組み立てた自作マシンのように、環境もさまざまだと思いますので、今後もいろんな状況を想定して検証していきたいと考えてます。

――ちなみに一番高いハードルは？

森本　CPUというより、OSやグラフィックボードの種類が多いという部分ですね。CPUはともかく、メモリが多く必要なOSを使っていると、ゲームを動かすのに必要なメモリが足りなくなったりとか、グラフィックボードとOSの組み合わせや、グラフィックボードのドライバの都合で不具合が発生したりとか。その辺のトラブルを解決するのに時間がかかりました。

ユーザーから寄せられた意見や情報にもすぐに対応できます

――発売後にトラブルが発生する可能性も考えられますよね？

鈴木　そうですね。でも、PCの場合は、ユーザーさんからの情報を元に改善できるトラブルであれば、パッチデータをダウンロードしてもらって、あとから修正することができますから。その辺のサポートは楽になりますね。大抵のことなら解決できると思いますよ。

森本　DCでもやっていたことですが、ユーザーのみなさんからの意見や情報などは、どんどん寄せていただきたいですね。

――内容のほうは、DC版の「Ver.2」が元になっていますが、クエストや武器など、DC版とPC版で違う部分はあります？

森本　ゲーム内容というよりコミュニケーションの部分で、PCならではの機能をいくつか追加しましたが、基本的には同じです。クエストなどでDC版と異なる要素は……あるかもしれませんね（笑）。あ、ワードセレクトの内容は見直しましたよ。一部で大好評の「総督の部屋、よってく？」は、僕の一存で削除しました。

――残念（笑）。でも、新たに追加されたワードセレクトが数多くありますね。

森本　チャレンジモードやバトルモードのような、「Ver.2」で追加したモードをプレイする際にどんな言葉が使われているのかをリサーチして追加しました。

――PC版で新たに追加した機能で、「特にこれ！」というものはありますか？

森本　「PC版ならでは」という意味では、オプションでしょうね。

鈴木　動作環境に合わせて、グラフィックやフレームレートを加減して負荷を押さえられるので、スペック的にやや厳しい環境でもスムーズに動作できるよう調節できます。基本的にはDC版のような読み込みもほとんどないので、ストレスなくプレイしてもらえると思いますよ。

データのダウンロードでキャラや武器などの追加も!?

――以前に中社長から、「パッチデータのダウンロードでキャラや武器の追加が可能」と聞きましたが、実現の可能性は？

鈴木　可能性ならあります。そのためのパッチとも言えますしね。

森本　具体的なことはまだ考えてませんが、GC版が発売されて要望が多ければ、新キャラの追加をするかもしれません。

――PC版の接続料はDC版より若干高いですし、サービスには期待したいですね。

森本　接続料金に関しては、快適な環境を作るために必要なんです。DC版にあったさまざまな問題がどうなるかを心配する方もいるかと思いますが、サーバー自体をバージョンアップして対策しています。安心してください。

――ユーザー登録の方法は、DCのようにISAOとの契約が必要なんですか？

森本　原則的に1ハード1IDというのは変わりませんが、今回はシリアルでユーザー管理をするので、特に必要ないです。現在ご利用されているプロバイダのみで接続できます。

さらに広がるコミュニケーションの輪を楽しんでほしい

――DC版からPC版へ乗り換えを考えているユーザーに一言お願いします。

森本　DC版同様にグローバル展開するつもりですが、今回は特にアジア圏に力を入れていきます。新しく広がるコミュニケーションを楽しんでもらいたいです。

鈴木　PC版からスタートするユーザーに優しくしてあげてください（笑）。最初は操作に戸惑うかもしれませんが、市販のPC用ゲームコントローラ2種には正式対応しています。もしマウスやキーボードでのプレイが難しいようでしたら、コントローラでプレイすると快適ですよ。

森本　もちろん、DC版でもPC版と同等のサービスを提供していきたいと思ってますので今後ともよろしくお願いします。



基本的に「Ver.2」で報告された不具合は解消していると思ってください

PC版ならではの追加機能満載でプレイは超快適!!

さまざまな操作環境が選べる！

DCではコントローラが当たり前だったが、PCではその選択肢もさまざま。キーボードのみ、マウス併用での操作も可能。また、対応したコントローラを接続すれば従来の感覚でプレイ可能。



PCでは定番のマウス操作も、「PSO」では新鮮！

シンプルメールに留守番メッセージ！

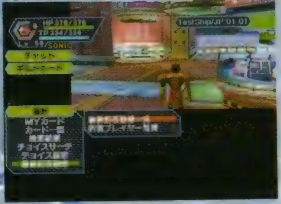
クエスト中にシンプルメールが来ると返事が書けなくて大変。しかし、このPC版では、そんな時のために自動的に臨時のメッセージを返信してくれる、便利な機能が追加されている。



メッセージの内容は自由に変更できるのでかなり便利。

ギルドカードがさらに便利に！

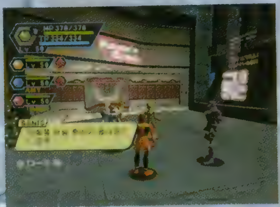
迷惑なプレイヤーにギルドカードを渡してしまった……、なんて時のために、PC版では"シンプルメール受信"や"会いに行く"を任意に拒否する設定ができる。女の子もこれで安心。



イタズラメッセージやストーキングもこれで防止！

ほかにも多くのリファインがある!!

グラフィックやモーションの調整でマシンの負荷を加減できるオプション。キーボードのプリントスクリーンを押せば一発で画面スキャンできるスクリーンショット。さらに最大100体まで作成・保存できるキャラデータなど、PC版には便利な機能が満載！



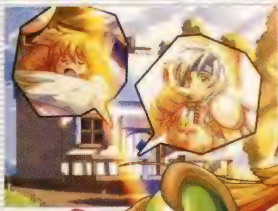
画面のキャプチャーも気軽にできるのがうれしい。

ファルコム期待の新アクションRPG いよいよ発売迫る!!



12月20日 100
価格■オープン価格
ジャンル■ACT（アクションロープレ）
発売元■日本ファルコム
プレイ人数■1人
ディスク枚数■CD版（CD-ROM1枚）、DVD版（DVD-ROM1枚）
URL■http://www.falcom.co.jp/
PC対応ハードスペック■Windows98/Me/2000/XP日本語版が動作するマシン■CPU:PentiumⅡまたはCeleron400MHz以上■メモリ:Windows98/Me-64MB 2000/XP-128MB■HDD:1.2GB/DVD版WAVEインストール-1.7GB■ディスプレイ:640×480 High Color■サウンド:Direct Sound対応

PCユーザー待望の「ツヴァイ!!」もついに発売直前。PCソフトのシステムとコンシューマ風のテイストを兼ね備える本作。その基本システム部分を公開！



ツヴァイ!!
Zwei!!





主人公はもちろんこの二人！

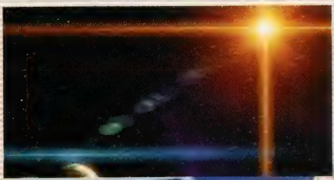
ピピロ

ポックル

物語の主人公であるピピロとポックル。2人は親同士が再婚した義理の間柄で、一緒に暮らしているのだ。なお、ポックルの尻尾は作り物です。

実は義姉弟!!

本編の舞台である「アルジェス大陸」の世界とシステムを一挙網羅！









オープニングムービーも公開！

アルジェス大陸の全景や、2人の生活ぶりを見られるムービーも紹介。最後のシーンに映るのはいったい？

「XANADU（ザナドゥ）」「Ys（イース）」に続くファルコム期待の新作「Zwei!!」。同社久々の新作ということで注目されているが、そのゲーム性とボリュームは期待を裏切らない完成度。これが「アクションRPGの王道」と言えるであろう本作の魅力を今回も余すことなく紹介だ！



PCソフトならではの設定も忘れずに

ゲームを始める前に、PC独自の環境設定を忘れないでくれよな。この「ツヴァイ!!」はより多くのユーザーに遊んでもらうために低いPC環境でも遊べるようになってるんだ。フレームやエフェクトを変えられるので、動作環境ギリギリのユーザーもこれなら安心だね。

ミニゲームも あるぞ！



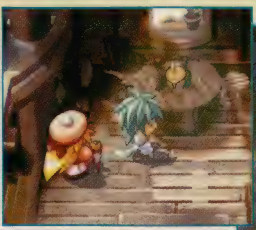
プレイ時以外でも、ランチャーでミニゲームが遊べる親切設計。



エフェクトが「派手」だと、足跡などの演出がつくが、マシン性能によっては処理オチするので注意。

冒険の前に基本システムを覚えておこう

これが「ツヴァイ!!」の基本画面だ。表示される要素は基本的にこの4種類で、それぞれの内容は以下のとおり。なお、マウスで操作する場合はカーソルが表示され、矢印の方向にキャラクターが移動。カーソルをキャラの近くに置くとゆっくり歩き、遠いと走るようになっているぞ。


人や調べられる物に接近するとマークが表示される。調査や会話ができるぞ。


背景や建物は裏に回れる場合も。何かあるかも?

①HPはこまめにチェック

2人の体力を表示。数字とハートマークの2種類があるのでとても見やすい。

②お金はもちろん大事

2人の所持金。主にモンスターを倒すことで入手。主に武器屋、道具屋などで使う。



③意外と便利? フェイスウィンドウ

使用中のキャラがゲームのヒントを教えてくれる。HPが少ないと泣き顔になるなど細かい芸も。またフェイスをクリックすると先頭キャラが交代する。

2人のヒント集をちょっとだけ紹介



④装備グリッドにアイテムを置いて快適操作

食べ物など、すぐに使いたいアイテムはここに置いておける。この12マスはそれぞれファンクションキー(※)に対応。キーを押せばワンタッチで使えるぞ。




ここのアイテムはやられるとなくなるが、装備グリッドのアイテムはなくならない。



部屋の内外でキャラの大きさが変わる?

僕たちは、場所によって表示される大きさが変わるんだ。外だと小さく、室内は大きく。外では景色が優先されるため小さくなるんだ。





ピピロたちの住むプック村を紹介!



これが2人の住むプック村。今回は特に大切な場所を紹介。ほかにも村人の家があるので、あとから探してみよう。

①自宅 ②道具屋 ③武器屋 ④教会 ⑤アプリエス神殿
⑥プシュケの屋敷 ⑦ラムゼイ ⑧酒場

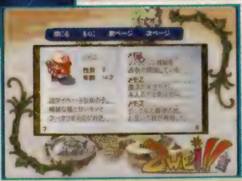
自宅でセーブやアイテム管理

2人の自宅では、データのセーブやHPの回復などが行える。セーブは操作していない側のキャラクターに話すことで、そして回復は操作しているキャラクターの部屋で布団やベッドを調べることで実行。また、あまったアイテムを保管しておく倉庫もあるので、大事なものはしまっておこう。



本があるとゲームが便利に!

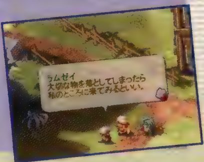




村で手に入る本は、モンスターや人物のデータを記録できる。4種類あるので全部手に入れよう。

なくしたアイテムはここで買える?

本などのアイテムを袋に入れたままやられた場合、この人から買い戻すことができるのだ。





村人や動物は動き回ってるのよ

この「ツヴァイ!!」はね、村人全員に名前があって、しかもちゃんと村内を歩き回ってるの。しかも同じ場所の往復じゃなくて、今回は道具屋、次は教会って感じで探すのも大変。これが噂に聞くリアリズムってやつかなあ?



主な住人たち



ラズベリー 教会のシスター。2人の親代わり的存在。

ピョートル プック村の村長。かなりの酒好きだ。

カイト 元トレジャーハンターでポックルの師匠。

プシュケ 親の遺産で暮らす。自称アルジェス領主。

プラム プシュケ宅のメイド。美人だが超毒舌家。

※ PCのキーボード上にあるF1～F12のキー。装備グリッドも12マスあり、左からF1～F12となる。

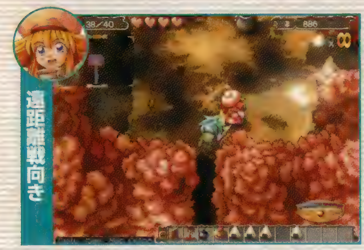
まさに痛快アクション!!
これが注目の戦闘システム！

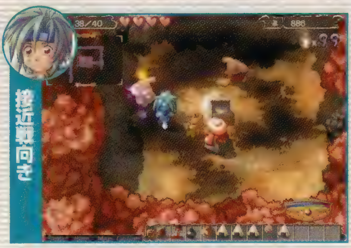
村の外に出る前に、まず戦闘システムを覚えておこう。基本は「XANADU」「Ys」と同じ単純操作のアクションだが、それだけではない多数のシステムも用意されているのが本作の魅力。また、敵も味方もダメージを受けると痛がったりするなど、グラフィックの演出にも要注目！



①状況に応じてキャラをチェンジ!

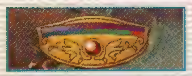
ピピロとポックルにはそれぞれ得意な攻撃距離があるので、状況に応じて使い分けよう。交換はフェイスウインドウをクリックするのみ！

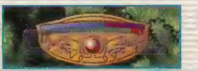

遠距離向き

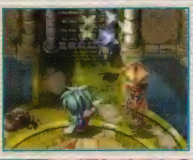

接近戦向き

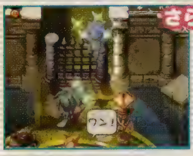
②クリティカルと気絶を使え!

攻撃時はクリティカルゲージのメーターを合わせることで、敵を気絶させられる。この間敵は無抵抗になるので、一気にたたみかけよう。

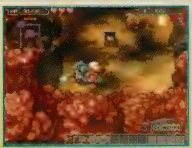

失敗……
2本あるゲージの上が、下のふちより左のときは通常攻撃に。


成功!
成功すると「CRITICAL」の文字が。ピピロたちもかけ声を上げる。


気絶すると……
敵が気絶すると、頭上に星が表示されしばらく動けなくなる。さらに攻撃すると……。


さらに浮かせると?
敵が浮くのだ。この状態は着地まで気絶が回復しない。しかも追い討ちで再び浮かせられる。

③コンボ攻撃でため撃ち!



敵に連続攻撃を行うと、コンボが発生。5コンボでため撃ちが1回使えるようになるぞ。

ため撃ちの使い方


ためてから……
HP下にマークがある時に攻撃ボタンを押しっぱなし。


発射!!
効果音が鳴ってからボタンを離すと、強力攻撃を発射!



レベルUPは食べ物で！

「ツヴァイ!!」は敵を倒した際に手に入る食べ物を「食べる」ことで経験値を増やしていくんだ。だけどこの食べ物は回復アイテムとして「使う」役割もあるので、食べてばかりだといざという時に回復できなくなるぞ。ある程度の数は残しておこうね。


回復か経験値か?
回復量が多くても、経験値が多いとは限らないぞ。


同じ食べ物が10個あるなら……
この時は村の酒場で交換。もっとすごい食べ物がもらえるぞ。

浮遊大陸アル

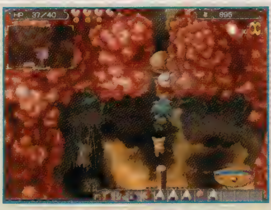


⑨カヤパの森 ⑩ブック村 ⑪パーヴエル庭園 ⑫クロップ洞窟 ⑬ケノーピ火山

ダンジョンには罠や仕掛けがいっぱい

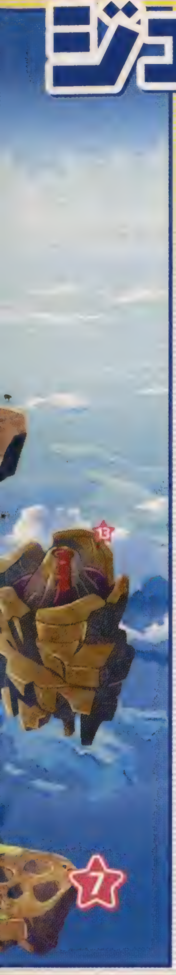
これらダンジョンにはトラップなどがたくさん。これらの謎を解いて行くのも本作の楽しみの1つ。最初は入れない場所も、あるアイテムを使用することで先に進めたりもするのだ。


ダンジョンにはレベルがあるぞ!


巨大キノコを動かせ!
いかにも怪しげなキノコがピピロの邪魔をする。彼女では重くて押せないが、力持ちなら……？


スイッチを押すと……
仕掛けの王道スイッチも健在。素直に倒すか、それとも用心するか？


敵を全滅しよう!
部屋に入った瞬間に扉が閉じて敵が出現！ こいつらを全滅させるまでは出られない！



ジェスの全容が判明!!

ここでは物語の舞台、浮遊大陸アルジェスを徹底解析。前回紹介できなかった場所も全部お見せするぞ。これで冒険の準備はバッチリ！

そのほかの場所について

ゲーム当初、基本的にモンスターがいない場所だが、謎はいっぱい。最初は何をしてよいかわからないことも多いが、冒険を進めるうちにイベントや情報を見ることができるようになる。美しいグラフィックも見逃すな。

1 ヒポリタの丘



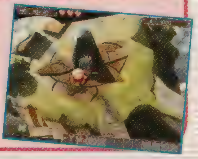
巨大な木がそびえ立つゆるやかな丘。ゲーム開始時はここにペットがいるので、最初に立ち寄って仲間にしておこう。

2 トリポカ湖



村のすぐ北東にある大きな湖。村の名酒「美青年」の原料として有名。村長など村人もひんぱんにおとずれている。

3 聖地クロプラート



アルジェス大陸に伝わる伝説の聖騎士パラディスと、巫女姫ティアラが眠る場所。お墓と思われる巨大な石版がある。

4 タプネ砂漠



ラムゼイのライバルを自称する商人、レジネフが店を開いている。東側にあるオアシスには建物が沈んでいるようだ。

5 セルプ廃坑



意味深なスイッチが多数あるが、最初のうちに訪れても何も起こらない不思議な場所。いったいここには何があるのだろう。

6 謎の通路



地名は表示されるが、中には入れない。不気味な顔の形をした巨大な扉により進路をさえぎられている。この先には何が？

7 スピリ古代迷宮



村の神殿の門番、ポールの兄フィリップが番をしているダンジョン。入場料を払うと入れ、中ではアイテムが拾えるぞ。

8 ？？？



村のすぐ西にあるが、最初は近づくこともできない謎の場所。ここに行けるころには、2人とも多くの謎を解いているはず。

プロローグから最初のボス登場までの序盤の流れを徹底追及

さてここでは、前回紹介したプロローグから、最初のボスとの対戦までのゲームの流れをダイジェストで公開。実は、初プレイの人はここまでくるだけでも数時間はかかるはず。ファルコムのアクションRPG作品でも最大級のボリュームを持つ本作、まだまだ冒険は始まったばかりだ！

冒険開始!!

前回の続きより、ピピロとポックルの神像探しはここから開始。



まずはヒポリタの丘で、井戸の底にいるペットを救出！





まだ2人のレベルは低いので、あまり深いダンジョンには入れない。カヤパの森レベル0で修行だ。

レベル0に慣れたら、次はパーヴェル庭園のレベル1へ。ここで2人のトレジャーハンターと出会う。

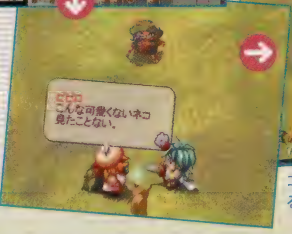




クロップ洞窟のレベル2では、怪しげな人物と出会う。



カヤパの森3では、あるアイテムが必要に……。



森の奥へ進むと、魔術師コルベットと対面。ピピロの発言に怒り爆発！

TO BE CONTINUED!



コルベットが召喚した怪物と戦うはめになる2人。こいつを倒していざ先へ進もう！

Wizardry 8

元祖RPGの本流、

12月20日	100%
	8,980円
ジャンル	RPG（ロールプレイング）
発売元	ローカス
プレイ人数	1人　ディスク枚数■3枚（CD-ROM）
URL	http://www.locus.co.jp/
PC対応ハードスペック	機種：Windows98/Me/Xp日本語版が動作するマシン■CPU：PentiumII 233MHz以上（必須）、Celeron以上（推奨）■メモリ：64MB以上（必須）、128MB以上（推奨）、■画面解像度：640×480以上（16ビットカラー以上）■HDD使用容量：1.2GB以上■サウンド：PCM■その他：DirectX6以降
備考	—

最初期のコンピュータRPGのひとつであり、のちの同ジャンルに多大な影響を与えた3DRPG「ウィザードリィ」。根強い人気を誇り、数多くの外伝的作品も発売されている超ビッグネームだが、本家シリーズのリリースは8年もの間、途絶えていた。しかし、この年末、最新作「8」が、満を持してついに登場する。これを見逃す手はない……というわけで、このページでは「元祖3DRPG・現代版」たる本作の、概要と魅力をお伝えしていく。

現代性を高め帰ってきた本家ウィザードリィ

「ウィザードリィ」は3D視点RPGの元祖的な存在。戦闘や迷宮探索の楽しさと、キャラ育成やアイテム収集といった「やり込み」要素の充実が受け、多くのファンから熱狂的な支持を得ているシリーズである。6作目でシステムが大幅に変化したが、これらの魅力や「多くの種族と職業を組み合わせてキャラを作り、6人パーティで3Dマップを冒険する」という基本フォーマットは、その後も不変だ。　本作「8」は、その6作目直系の作品。システムはもちろんストーリー面でも、6作目、7作目と続いてきたものを踏襲しており、7作目からのキャラクター転送もできるようになっている。もちろん、新たに本作からプレイしても、まったく問題なく楽しむことが可能だ。最近のPCスペックの向上に合わせてビジュアルを3D化し、本質はそのままに現代化した本作は、オールドファンにはもちろん、シリーズ初心者にもおすすめの一作といえる。





「新Wiz」三部作の完結編

本作は、前々作から続く物語の完結編。世界観はファンタジーとSFをミックスした独特のもので、プレイヤーは宇宙の真理に関わる存在「アストラル・ドミナ」を追って、ライバル勢力と争いつつ、その世界を冒険することになる。

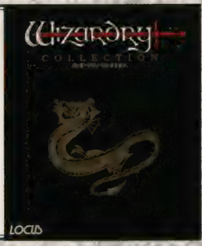


伝統と革新をミックス

キャラ育成やアイテム集めなどに燃えられるのは以前と同様。加えて映像や音声が、前作から長足の進歩を遂げており、さらに職業やスキルなどの種類も、これまで以上に充実している。

シリーズ作品も手軽に入手可能

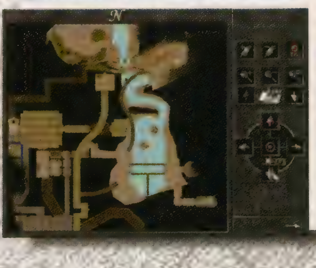
シリーズ7作品は、ローカスから発売中のCD付き書籍「ウィザードリィ・コレクション」（8,980円）を購入すれば、すべてWindowsPCでプレイできる（以前のPC-9801版をWindows用エミュレータとともに収録）。これで前作をプレイし、そのキャラを本作へコンバートすることも可能だ。



Adventure 冒険　広大な世界を駆ける

ゲームは1人称視点で進行。3DCGで描かれたフィールドには謎と仕掛けが満ちており、プレイヤーはそれらを解き明かしながら進んでいく。シリーズ初期の作品に比べると物語性が強いが、行動制限は少なく、ごく自由な冒険を楽しむことが可能だ。詳細なオートマッピング機能も搭載。

オートマッピング



調査



調査は、グラフィックを直接クリックすることで行う。謎や仕掛けの種類も多彩。

会話



友好的なノンプレイヤーキャラと会話や取引をすることもできるようになっている。

8年ぶりの復活

Character キャラクター 多くの要素でキャラクターを表現

キャラクターは、それぞれに異なる能力を持つ11種類もの種族と、15種類にもおよぶクラス（職業）を組み合わせて作る。能力値に加えて、キャラが持つスキル（技能）が各種行動の成功率に大きな影響を与えるというシステムを採用しており、そのスキルの種類が膨大であるため、非常に細かいキャラカスタマイズをすることが可能だ。

スキル＆パラメータ



同じクラスのキャラでも、スキルの取り方しだいで、戦い方なども変わってくる。個性的なキャラを作れるシステムなのだ。

アイテム



このシリーズは伝統的に、アイテムの種類が豊富。レアなものも多く、それを収集するのも大きな楽しみのひとつとなる。

Battle 戦闘 位置関係をリアルに表現

本作の敵は、フィールド上を目に見える形で徘徊しており、遭遇するとそのまま（画面が切り替わることなく）戦闘に突入する。その基本システムは、コマンド入力式のオーソドックスなもの。過去のシリーズ作品よりも厳密に、キャラどうしの距離や位置関係が再現されているのが、「8」の戦闘の特徴でありポイントだ。



ポジショニング

位置関係の重要度がアップしたこともあって、戦闘中に敵も味方も、かなり自由に動き回れるようになった。



コマンド

コマンドの内容は、攻撃、防御、魔法など全体にオーソドックス。特定のクラスや種族のみが実行できるコマンドもある。

Magic 魔法 任意性の高いシステム

ファンタジーRPGには欠かせない魔法の要素も、もちろん入っている。その特徴は、発動時にパワーレベル（威力）と消費スペルポイントを設定できるという点。状況に合わせて、魔法の撃ち方を細かく調整できるわけである。4系統、総数100以上という種類の豊富さも魅力だ。





左は魔法選択ウインドウ。左側で魔法の種類を、右側でパワーレベルを選ぶのだ。

Class 職業 より多彩になったクラス

剣が得意なのか、それとも魔法の達人なのかといった、キャラの基本的な個性は「クラス」（職業）で決まる。クラスは15種類と豊富に用意されているので、プレイヤーの好みを反映した個性的なパーティ編成が可能。また、冒険中にクラスを変更することもできる。



接近攻撃のスペシャリスト。反面、魔法はまったく使えない。



戦士に近い戦闘能力を持ちながら、プリースト魔法も使いこなす騎士。



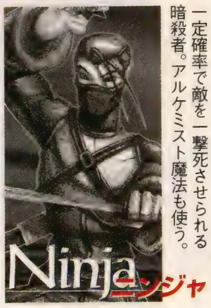
槍の扱いに長け、プリースト魔法も使える。女性限定の職業。



秘密の通路や罠などの察知を得意とし、さらに弓をうまく使う。



特殊な戦闘技能を持つ近接戦闘系クラス。メイジの呪文も覚える。



一定確率で敵を一撃死させられる暗殺者。アルケミスト魔法も使う。



素手による攻撃を得意とする、精神修養を積んだ戦士。



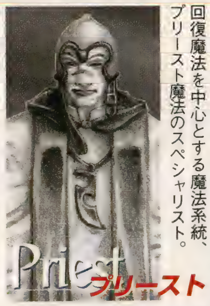
カギ開け、侵入、スリなどのエキスパート。基本戦闘力は低め。



アイテム作成と銃の扱いを得意とする、「8」からの新クラス。



楽器を奏でることで、パーティに魔法的な恩恵をもたらす吟遊詩人。



回復魔法を中心とする魔法系統、プリースト魔法のスペシャリスト。



魔法系クラスのひとつで、物体や気体を変質させる魔法を使う。



全系統の魔法を修得できるクラス。反面、その修得速度は極めて遅い。



精神に作用する魔法の達人。魔法系クラスは、総じて接近戦は苦手。



破壊的な効果を持つ、メイジ魔法のプロフェッショナル。



毎朝、あなたを起こしに来てくれる
明るくて、ちょっとドジな
幼なじみ――
ちょっと気になるけど、ずうっと
“恋人未満”な二人

この物語の主人公・白銀武（しろがねたける）はどこにでもいるような平凡な学生。家の隣には純夏という女の子が住んでいる。毎朝、武を起こしに来たり、二階の窓越しに会話したりする、いわゆるひとつの幼なじみ。でも、まだ二人の関係は幼なじみ以上に発展しそうもなかった。そんな時、武の前に現れたのが冥夜という女の子。彼女が家に住み着いてしまったことで、武と純夏との関係にも微妙な変化が……。



そこへ突如やってきた
押しかけ同居人

かくして平和な時は終わり
恋愛戦争が勃発する！



強気、マジボケ“最強”の押しかけ同居人

VS



隣家に住む“無敵”の幼なじみ

御剣 冥夜（みつるぎ めいや）

いきなり主人公の家に押しかけてきた少女。強気でマジボケ、世間ズレ。口を開けば皇女口調で、偏った知識を披露する。剣を取っては日本一、無限軌道流剣術免許皆伝。伝家の宝刀「皆琉神威」がうなりをあげる！

鑑 純夏（かがみ すみか）

主人公のお隣さん。部屋も二階で隣り合わせ。明るい性格でちょっとドジ、でも主人公に対してはお姉さんぶったりする。まさに幼なじみのカガミ。冥夜の登場で、そんなぬるま湯関係に終止符が打たれる……のか!?

âgeというブランド

今年8月に発売された「君が望む永遠」で大ブレイク。登場人物の葛藤を深く描いたドラマチックな物語が多くのユーザーに支持された。SFからダーク系の作品まで作風は幅広い。デビュー作は1999年7月発売の「君がいた季節」。



「君が望む永遠」。アージュの名をユーザーに知らしめた大作。

さ・ら・に！ 口うるさいメガネッ娘 孤高の一匹狼 アガリ症の女の子も現れて——





優等生でクラス委員長の榊千鶴。マジメで口うるさいが、精神的に弱い面も。





あがり症の女の子・珠瀬壬姫（たませみき）。みんなから愛されるマスコット的な存在。

物静かな一匹狼・彩峰慧（あやみねけい）。「組織の論理」に反発するアナーキーな性格で、委員長の千鶴と対立している。

てんやわんやの大さわぎ！





このまま武・純夏・冥夜の三角関係に発展か——と思いきや、そうは問屋が卸さない。クラスメイトの壬姫、千鶴、慧、親友の尊人（みこと）まで巻き込んで、ドタバタの日常が始まる。すれちがう心と心、反発、そして衝突。それぞれの恋愛模様が展開される。でも、時にはみんなで温泉なんか行ったりして……本当は仲がいいのかもしれない。

そんな…… 超王道学園アドベンチャー 超それがっ！ マブラヴなんです!!

毎朝起こしに来る幼なじみに、突然押しかけてきた同居人……。賢明な読者様ならばお気づきのとおり、「マブラヴ」は“お約束”に満ちた学園ラブコメだ（今、“ベタ”と言った奴、あとで職員室に来なさい）。ああ、美しき予定調和の世界。果たして気鋭のブランド、アージュはどのような“王道”を見せてくれるのだろうか？（でもそれだけじゃ終わらない予感も…）

今冬 発売予定・完成度？%
価格■初回限定版 8,800円
ジャンル■ADV（超王道学園アドベンチャー）
発売元■アージュ
プレイ人数■1人 ディスク枚数■4枚（CD-ROM）
URL■http://www.age-soft.co.jp/
PC対応ハードスペック■Windows95/98/2000/Me日本語版が正常に動作するマシン
備考■X指定



IT化の進んだ学園生活で生まれる

ネットワークが高度に発達した、今よりちょっと未来。ロボット工学の進歩によりペット用のロボットが作られたりしている。だが、ITは生活を便利にしたが、人々の心を遠ざける。情報の海の中で自分を見失いがちな、そんな時代。

舞台となる街にやってきた主人公は、転校早々に何人もの魅力的な女の子と出会う。いつしか彼女たちはかけがいのない存在になり、"僕"の存在も彼女たちの中で重みを増していった。だが、ある事件をきっかけに、皮肉にも人々の心の距離を狭めるはずのITによって、彼らは引き裂かれていくのだった。……なんてハードな世界観をまじえつつ、基本的には明るいタッチで描かれる学園ラブコメアドベンチャー、"Hello, World"。

STORY

平和な学園を襲うサイバーテロ！

＜気絶と人工呼吸（未遂）＞

主人公は登校の途中でハデに女の子とぶつかってしまい、いきなり意識を失ってしまう。気絶した主人公を見てパニックになる女の子……名前を愛原奈都美という。

「ここ、こういう時には……じ、人工呼吸なのかも!?」

そんな必要は全然ないんだが、一人で盛り上がってる奈都美。

「うう、大切なファーストキスが……で、でも今はやらないと……」

だが、唇が触れる瞬間、主人公は目を覚ましてしまう。「きゃー！」と叫んで、奈都美は走り去ってしまった。

＜いたずら＞

学校に着いた主人公が、担任の若佳菜とともに教室に入る。

「あー！　あなたさっき私がキスしそうになった……！」

さっきの人工呼吸娘——奈都美がそこにいた。教室は騒然。奈都美はまたパニック状態に。

「また薫のいたずらなんじゃ？」

教室のあちこちからそんな声があがる。薫って誰……？　いたずらって？　いぶかしく思っていると、若佳菜に怒鳴られて隠れていた女の子が現れた。

「だって～奈都美面白いんだもん」

どうやら奈都美のキューちゃん（ペットロボット）を薫がこっそり持ち去ったのが事件の原因だったらしい。

……と、こんな感じで始まった主人公の学園生活。しかし、彼らにサイバーテロの魔の手が迫っていようとはこの時、誰が想像していただろうか——。

アイバラ ナツミ

愛原奈都美

おっちょこちょいであわてん坊。突飛な行動で皆を驚かせることも一度や二度ではない。性格は明るく頑張り屋。趣味は料理。アクセサリーが好きで常に大量のキーホルダーを装備。



ササガセ カオル

笹ヶ瀬薫

マスコミに注目される水泳部のホープ。だが芸能記事で「かおるん」などと気安く呼ばれているのが不満なようだ。いたずらが大好きで、ターゲットとなるのは主に親友の奈都美。



ロボットの一例



KEYWORDS

- コ・ジェネレーション
- エントランスホール
- 空中庭園
- 体育館
- トマソン建築
- 研究棟
- ◀ロボット
- ペットロボット
- 人工知能
- ネットワークコンピュータ

未来世界 恋の運命は？

Hello, world. ハローワールド



来春発売予定・完成度65%
価格■未定
ジャンル■ADV（近未来学園アドベンチャー）
発売元■ニトロプラス
プレイ人数■1人　ディスク枚数■未定
URL■http://www.nitroplus.co.jp/
PC対応ハードスペック■Windows95/98/Me日本語版が正常に動作するマシン。
備考■X指定

nitro+というブランド

昨年、「ファントム」でデビュー。卓越した文章力とハードボイルドな世界観がたちまち話題となり、大ヒットを記録。今年発売された「ヴェドゴニア」では吸血鬼もの、「ハローワールド」ではラブコメに挑戦し、新境地を開く。



「ファントム」。全年齢向けのDVD-VIDEO版も発売されている。

- 転校
- 気絶と人工呼吸
- ロボット三助メンテ
- いたずら
- 昼食
- なくしたアクセサリー
- 停電
- 「かおるん言うな！」
- ペットロボット
- 絵を描く少女
- 天才少女

気絶と人工呼吸（未遂）



「じ、人工呼吸!?　え！　そんな、やだっ！　でもでも真実!?」。すっかりパニクっているようだ。「大切なファーストキスが……」。初めてだったらしい。

●ホウジョウ チエリ

北城千絵梨

ヘリで通学することもあるという筋金入りのお嬢様。授業に出ずに公園で絵を描いていたりするうえ、無口なため孤立する傾向あり（だが本人は気にもせず）。実はダジャレが大好き。



●クガヤマ ミカ

久我山深佳

オテンバなワガママ娘。小柄で童顔。飛び級するほど機械に強く、ハードウェアの知識は大人以上。だが、人間関係には疎くトラブルが絶えない。好物は「津軽じょんがらラーメン」。



●クガヤマ ワカナ

久我山若佳菜

主人公の担任。担当教科は現代国語。説教が多いが、面倒見がよいため慕われている。清楚なお姉さんタイプ。実はコンピュータについてはトップクラスを持つ。深佳は妹。



●コ・ジェネレーション
熱電併給システム。1つのエネルギーから複数のエネルギーを取り出そうという考え方。この世界では「コ・ジェネレーションシステム」によってライフラインが供給されている。要するに、地域でエネルギーを完全自給自足して環境改善しようというもの。

●エントランスホール
学園の入り口であるエントランスホールは、なぜか校門からかなり遠い位置にある。しかも、エントランスホールから教室までもかなりの距離がある。壁面はまるで城砦のようで、なんらかの意図があるのではないかと言われている。

●体育館
運動場を兼ねた体育館は、ちょっとしたイベントホールに負けないほど広い。ハイテクによって、ボタンひとつでコートを変更できたりする。ただし室内プールだけは別。

●トマソン建築
役に立たない、意味のない建造物のこと。階段のない5Fの壁面にドアだけがポツンとあったり（そこから出ようとすると落っこちる）、登っても行き止まりの階段があったりと、この学園にはトマソン建築がそこかしこに存在する。建築する際の仕様変更によるものと言われているが……。

●ペットロボット
愛玩用のロボット。携帯電話やPDA（携帯情報端末）などの機能が盛り込まれている。

もし、あなたの家に突然 大量の妹が 押しかけてきたら どうします？





ちょっとうれしい？ だったら……

妹でいこう㊜

Overflowというブランド

Overflow（オーバーフロー）は1999年11月に「らーじPONPON」でデビュー。妊婦がヒロインという異色作で話題を呼んだ。2000年8月にはチャット恋愛を描いた「ピュアメール」を発売。その独特の作風には定評がある。



「ピュアメール」。DVD版が通販とイベント専売で発売される予定。

かわいい妹がほしい――。それは、男の子ならば誰もが持っている願望です。しかし、もし妹と名乗る女の子が、いきなり何人も家に押しかけてきたら……？　そんな幸運な（？）兄と妹たちの騒動を描いたアドベンチャーが「妹でいこう（仮）」なのです！

発売日未定・完成度？%
価格■未定
ジャンル■ADV（アドベンチャー）
発売元■オーバーフロー
プレイ人数■1人　ディスク枚数■未定
URL■http://www.0verflow.com/
PC対応ハードスペック■未定
備考■X指定

12月28日、秋葉原にて「ちよれん祭り」決行！

今回、紹介した3つの作品のブランド、アージュ、ニトロプラス、オーバーフロー。実はこの3社、ともに東京都千代田区の同じビルに会社があり、ユーザーの間から「千代田区連合（通称・ちよれん）」と呼ばれている。そのちよれんがこのたび秋葉原で大イベントを開催することが決定！　物販ありライブありサイン会ありと盛りだくさんの内容。キミもコミケ前日にちよれん祭りで燃えてみないか!?

イベント その1 「ちよれん祭り」

秋葉原廣瀬本社ビル1F,B1F

ちよれん3社のゲーム関連グッズが販売される展示即売会。ゲームソフトやテレカなど、先行発売ものがたくさん。「アージュの無料配布本」や「ニトロプラスのCD-ROM」なども配布される。入場は時間制限制で前売りチケットが必要。

イベント その2 「ちよれんライブ」

ヤマギワビル8F

ちよれんに縁が深い声優やバンドを招いてのトーク＆ライブイベント。アージュからは栗林みな実、オーバーフローからは静木亜美、そしてニトロプラスバンドが参加する。メイン会場の「ちよれん祭り」とは別のチケットが必要なので注意。

イベント その3 「いくたたかのんサイン会＆ちよれんサミット」

メッセサンオー別館

アージュの「君が望む永遠」でちびキャラを描いた原画家・いくたたかのん氏（サーカス）のサイン会。同時に3社の社長による頂上会談も聞けるというお得なイベント。入場にはチケットが必要。

「ちよれん祭り」は、âge、nitoro+、Overflowの3社合同イベントです。

こんな妹たちと暮らしてみたい!?

（なぜか、どの妹も名字が違いますが……）

主人公・吉住久志は、非常に面倒くさがり屋の学生。内実よりも無気力っぽく見え、大人には嫌われがちなタイプだった。母は数年前に他界し、父は仕事が忙しく家に寄りつかない。毎日、学校で友達とだべったり、家でテレビを見たり……怠惰で静かな生活を送っていた。だが、そんな日常は突如終わりを告げる。

ふとしたきっかけから、妹と名乗る女の子が次から次へと家にやってきたのである。家は期せずして妹祭り状態に。こうして、久志と妹たちとの騒がしい毎日が始まるのだった。



妹その1 吉住 麻由夏（よしずみ まゆか）

麻由夏は細かいことを気にしない。勢いだけで生きている。高飛車な性格で、兄をも見下す傾向アリ。妙な理論で他人を言い包めるのが得意だが、いかんせん頭が悪いので頭のいい人には通用しないのが残念。



妹その2 吉住 冬乃（よしずみ ふゆの）

冬乃は思い込みが激しい。ひとたび思い込むと周りが見えなくなり、一人で悩んだり泣いたりと一人相撲を取るが、兄の久志の言うことだけはよく聞く。和風な雰囲気の少女で、麻由夏、春瑠、秋帆と同い年。



妹その3 種村 秋帆（たねむら あきほ）

秋帆は飯を食う。とにかく食う。電子ジャーを抱えて米を食う。その栄養は頭には行かず、すべて体力へ向っている。スポーツ万能で、性格も活発で元気いっぱい。どんな物事にも対しても手加減できないタイプ。



妹その4 倉橋 春瑠（くらはし はるる）

春瑠は病気で入院中。人見知りするおとなしい性格だが、慣れてくるとわがままを言い出したりする。非常に計算高いところがあり、小悪魔ちっくな女の子。美織とは実の姉妹で仲がいい。……複雑な関係だ。

妹たけじゃなく同級生のヒロインも……



同級生 倉橋 美織（くらはし みおり）

美織は学園一の美少女。勉強も運動も得意。性格は優しく、男女問わず誰からも好かれる。当然ファンも多いが、なぜか彼氏を作ろうとしない。その理由は不明。学園七不思議のひとつだ。久志とは同じクラス。

イベント その4 蔵出し「ちよれんお蔵出し」

ソフマップ本店10F

これまでに使用したコスプレ衣装や新作コスプレ衣装の販売予約、3社のゲーム原画展などが行われる。こちらの入場は無料。

イベント その5 蔵出し「ちよれんカプセルピンズ」

3社のキャラクターがピンズになってカプセル筐体で登場。アニメイトなど秋葉原中に筐体が設置される予定だ。また、アニメイトやとらのあなで3社のグッズ販売もある予定。

各イベントのチケット入手方法

●ちよれん祭り　チケットぴあにて発売中

入場時間

12:00～13:00	15:00～16:00
13:00～14:00	16:00～17:00
14:00～15:00	17:00～18:00

チケット価格 500円
P-コード：802-228
時間制限チケット購入制
※すでに完売しました。

●ちよれんライブ　チケットぴあにて12月18日発売

第一回公演	第二回公演	第三回公演
開場12:00	開場14:30	開場17:00
開演12:30	開演15:00	開演17:30

チケット価格 1,500円
P-コード：802-256
時間制限チケット購入制

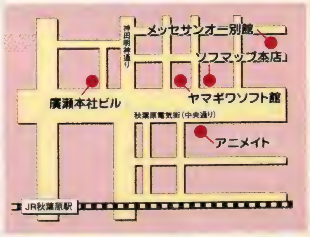
●いくたたかのん「遙伝説」サイン会＆ちよれんサミット

第一回サイン会 12:30～13:30
第二回サイン会 14:30～15:30

チケットの入手方法
●アージュの作品のサポートハガキを送りいただいた方には告知済み。申し込まれた方から抽選でご招待。●ちよれん祭りのホームページからの応募。

ACCESS&MAP

会場があるのは秋葉原の大通りの周辺。JR秋葉原駅（山手線など）の電気街口か営団地下鉄銀座線末広町駅からどうぞ。



詳しい情報は公式ページ
http://www.0verflow.com/chiyorenmaturi/
でチェック！

読者投稿裏技コーナー
ドリマガ 裏技広場



ネズは風邪をひいて調子が下り坂デス。みなさんも風邪には気をつけてネ!!

最近のネズの楽しみといえば、みんなからの「メーカー非推奨」の裏技投稿。仕組まれた裏技ではなく偶然の産物としか言いようのない不思議議と驚きが締め切り間際のネズの心を癒してくれたり、さらに焦らせてくれたりします。あと、せっかく総合誌になったんだから、DC以外のハードの裏技も募集中!! これからも投稿ヨロスク。

銅 スーパーランナバウト
クライマックス
石川県／新保義男

クリアしていないミッションを遊ぶ

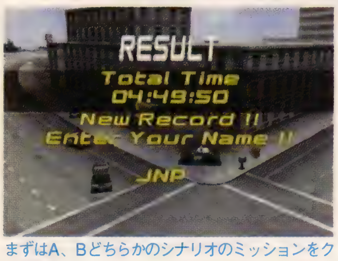
●DCの「スーパーランナバウト」の裏技を紹介します。最初にシナリオAかシナリオBのどちらか片方を、ミッション2から6までクリアします。次に、今クリアしたミッションのうちのどれかを選び、再びプレイします。ゲームが始まったらスタートボタンを押し、ポーズメニューを出してRetireを選び、選択画面を出します。そして、クリアしていないほうのシナリオに移動すると、なぜかクリアしたシナリオと同じミッションがプレイできるようになっています。

——片方のシナリオをクリアすればもう片方も全部遊べるってわけね。たとえば、シナリオAクリア後、ミッション3をプレイし始め、シナリオBに変更してミッションセレクトをすると、ミッション1、2をクリアしていなくてもミッション3を遊ぶことができるんだな。





この画面にするにはミッション中にスタートボタンを押す。



まずはA、Bどちらかのシナリオのミッションをクリアする。



なんとクリアしていないのに選択できるように!

入賞 マリー&エリーのアトリエ
クールキッズ
東京都／アラタケ

地球儀で目を回す

●2本がカップリングされたDC版「マリー＆エリー」から、見た目に面白い小ネタを紹介します。まずは「エリーのアトリエ」を選び、ゲームを始めます。工房へ行き、地球儀の前に立ちAボタンで地球儀を回します。しばらく回し続けると、まずエリーが目を回しそうになり、次にエリーが目を回して酔ってしまい、そのあとも回し続けると、なんと地球儀が壊れて球体が画面外に飛んでいってしまいます。Aボタンを速く連打しないとこの現象は見れません。





画面外に飛んでいってしまった地球儀は元に戻らないゾ。

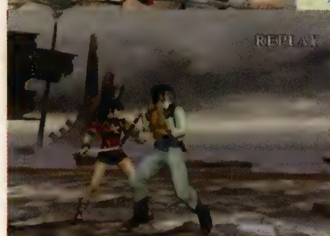
入賞 ソウルキャリバー
ナムコ
宮城県／藤原まーち

首がぐるぐる回る

●「ソウルキャリバー」でキャラの首がぐるぐる回る面白ネタを発見しました。まず、どのキャラクターでもいいので選択して対戦を始めます。次に、対戦相手に密着し、奥方向に移動するため方向ボタンを上に入れます（このときにコツとしては上に何回も連続して入れること）。すると、自分の操作しているキャラクターの首がぐるぐる回ります。

——試してみたところ、キャラごとに回りやすさが違うみたい。ナイトメアが一番回しやすく、吉光が回しにくいことが判明しました。





リプレイ画面で見るとぐるぐるしているのがよくわかります。

投稿のきまり

「ドリマガ裏技広場」では、現行全ゲームハードのソフトの裏技を募集中です。ハガキに住所／氏名／電話番号／取り上げたソフト名／裏技の内容を明記してご応募ください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には裏技の内容によって右のような謝礼を進呈いたします。本誌記事においてすでに紹介されているものに関しては採用いたしませんのでご注意ください。

- 金：ドリネズがド肝を抜かれた裏技。採用者にはお好きなソフト1本プレゼント。
- 銀：ドリネズがそれなりにすごいと判断した裏技。採用者には1000円分の図書券を進呈します。
- 銅：知っておくとちょっと便利な小技なども歓迎です。採用者には500円分の図書券を。
- 入賞：隠し仕様や小ネタなどをよく見つけましたで賞。採用者にはドリマガ特製グッズをプレゼント。

あて先はこちら
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部 「ドリマガ裏技広場」係まで

隔週刊 ドリームキャスト情報はDCNo.1情報誌におまかせ!

Dreamcast Magazine mini

ドリームキャストマガジン

2001/Vol.5 12/28



アイコンの説明

本誌で掲載されているアイコン(DCソフト用)は、次のような意味で使用しています。

アイコン	説明
VGA	VGAボックス対応。PC用モニタで画面が見られる。
ビジュアル VM メモリ	データダウンロードやミニゲームなどにも対応。
ぶるぶるぱっく	コントローラを振動させる遊び方ができる。
データ通信	通信でデータのアップやダウンロードが可能。
通信プレイ	ネットワークに接続して対戦・協力プレイが可能。
ネット HP 接続	ゲーム以外にHP接続やメール機能などがある。
ドリームキャスト キーボード	ドリームキャスト・キーボードに対応している。
対戦ケーブル	DC同士をつないで対戦ができるケーブルに対応。
マイクデバイス	マイクデバイス対応。音声入力機能で遊べる。
携帯ゲーム機 ネオジオポケット	ネオジオポケットとの連動機能がある。
携帯ゲーム機 ワンダースワン	ワンダースワンに対応。連動のゲームが遊べる。
携帯ゲーム機 ゲームボーイ	ゲームボーイに対応。連動したゲームが遊べる。
アーケードスティック	アーケードスティックに対応している。
ミッションスティック	アスキーミッションスティックに対応している。
ツインスティック	ツインスティックに対応している。
レーシングコントローラ	レーシングコントローラに対応している。
ドリームキャストガン	ドリームキャストガンに対応している。
つりコントローラ	つりコントローラに対応している。
ポップンコントローラ	ポップンコントローラに対応している。
マスコン	DC 電車でGO!コントローラに対応している。
MIDIケーブル	MIDI対応の機器を接続するインターフェイスに対応。
DDRコントローラ	DDR コントローラに対応している。
マラカスコントローラ	マラカスコントローラに対応している。
DC専用マウス	マウスに対応している。
@barai	@barai版ソフトもあり。
ブロードバンドアダプタ	ブロードバンドアダプタに対応している。

ネットワーク機能(なにかしらのネットワーク機能があるもの) ●通信先プレイヤーとゲームを競う●データ通信やゲームデータをアップ、またはダウンロードできる●通信アプリを持つ

光と闇が収束





かごの中の象徴 リシェーラ

「神帝」と称される神族の女性で、ロアーナ教国においては神に等しい存在。純粋で、誰にでも分けへだてなく優しさを注ぐ。女神と呼ばれるに恥じない女性だ。

CV 萩原えみこ





惑いし至高の剣技 サージュス・アルグレーン

CV 草尾 毅

ロアーナ教国最強の騎士と名高いこの男は、アスを迎え入れる騎士団の団長だ。ふだんは優美で穏やかな雰囲気を漂わせるが、いざ戦場に立てば威風堂々と剣を振るう。

大陸の覇権を争う、シリアスかつハートフルな物語が展開される本作の魅力は、ファンタジーに彩られた登場人物の豊かさにある。今回は、第一報に続き5人のキャラクターを公開する。さらに、彼らの声を演じる声優も決定したのでお伝えしておこう。

キャスティング決定!

カード・オブ・デスティニー Card of Destiny 光と闇の融合者



特報DC

対応機種■ドリームキャスト

2002年3月28日 発売予定・完成度75%	
価格■6,800円	
ジャンル■RPG（カードファンタジーRPG）	
発売元■アーベル	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■未定
URL■http://www.abel-jp.com/	
対応機器■未定	セーブ容量■未定
備考■	

新たに公開された5人のキャラクター



各キャラフルボイス仕様で、しかも初回特典はおまけCD付き!

物語の舞台となるレシーナ大陸では、ロアーナ教国とヴォルド王国という二つの強国が対立している。その一方、ロアーナ教国において、騎士団入団試験を控えているのが本作の主人公、アス・リジェルドだ。彼と幾多の人物との出会いは、「ガーディア」と呼ばれる魔法のカードが導く。そう、すべては「ガーディア」の意志により運命の扉が開かれていく――。

する時、世界は波乱に満ちあふれる



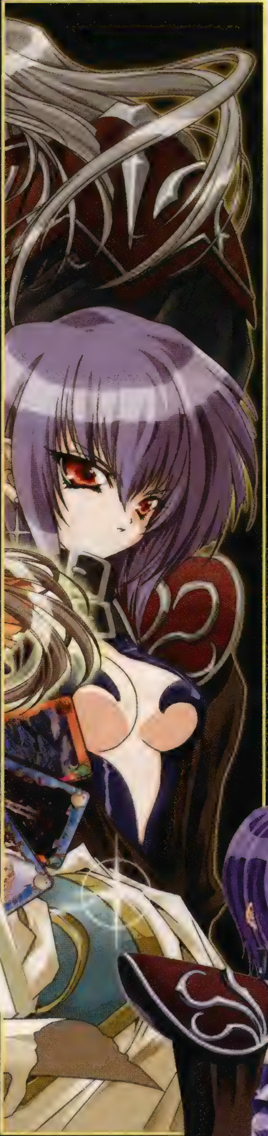
可愛らしい外見に反して気の強い性格の彼女は、誇り高く生真面目という、近寄りがたさを合わせ持つ。しかし、アスの所属する騎士団に務めるその実力は、かなりのもの。



CV 佐久間レイ



剣の舞姫 クレア・シュスター



Charm 既公開キャラのキャスティング

すでに公開されている３人の声優はご覧のとおり。おなじみのベテラン声優が起用されてるので、各キャラクターの雰囲気も想像できる!?



ルフィーナ・リジェルド
CV 國府田マリ子



ミルカ
CV 久川　綾



ユリシア・シュル・アルディヒナ
CV 井上喜久子

Charm ストーリー&ゲームシステム

物語を描くアドベンチャーモードと、戦闘を描くダンジョンモードが繰り返されて話は進む。その際、カギとなるのが「ガーディア」という魔法のカード。戦闘はもちろん、さまざまな場所で効果を発揮するらしい。

「ガーディア」と呼ばれるカードが運命を変える!

ファンタジーならではの世界観や、人物描写に期待がかかる。





神秘的な力を宿す「ガーディア」。戦闘は、このガーディアを使いこなせるかがカギとなる。



幻惑の暗殺者 レイティア

幼少の頃、奴隷としてヴィンスフェルトに拾われ、以後、彼に絶対の忠誠を誓う歴戦の女戦士——それが彼女。残忍ではないものの、主人であるヴィンスフェルトの命令とあらば、人を殺めることにすらためらいを見せない。



CV 住友優子





反逆の獅子 ヴィンスフェルト

背中に従える漆黒の翼は、彼が魔族であることの証し。欲望と野心にまみれ、一代にしてヴォルド王国を築き上げるに至った。目的のためには手段を選ばず、今回の２大国間の戦争も、彼が引き金を引いたのではと言われている。

CV 千葉進歩

人と獣―それは紙一重の





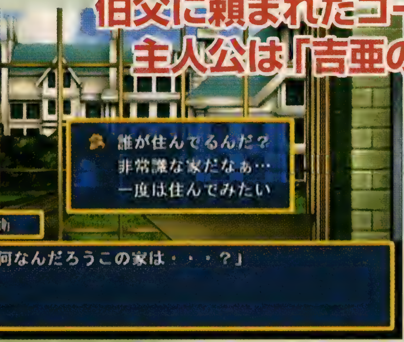
PCから移植の、美少女わんさかADV「吉亜の丘で寝ころんで…」が早くも発売直前。今回は基本となるゲームシステムを中心に、PC版との違いについて触れていく。各美少女キャラのグラフィック集もとくとごらんあれ。

猫耳代筆	完成度 100%	●加賀テック●12月20日発売予定 ●6,800円	ジャンル ADV（クロスリンクアドベンチャー）
	プレイヤー 1人	VM使用ブロック数 35～ ディスク：1枚	対応機器 VGA VM
	ホームページアドレス http://www.dennnoclub.com	備考：メモリーカード4Xにも対応。	
	DC ドリームキャスト	メーカーから一言	DC版への移植に関してかなり試行錯誤しましたが、各担当スタッフ陣の頑張りでなんとか発売までこぎつけました。PC版にはなかった部分にもご期待ください。（加賀テック　仲森）

吉亜の丘で寝ころんで…

駆け出しのライターである主人公は、スランプ中の恋愛小説家である伯父から代筆の依頼を受ける。執筆の場所として指定された温泉街に向かった主人公だが、そこには思わぬ出来事が待ち受けていた。恋愛だけでなく、神話を組み込んだ謎解き要素も備えた注目のアドベンチャーである本作。PC版を超えた完成度を持つ注目の内容に仕上がっている。

伯父に頼まれたゴーストライター 主人公は「吉亜の丘」で何を見るのか？



ゲームシステムはコマンド選択式のアドベンチャー。選択内容によりストーリーやエンディングは変化。ルートにより、まったく異なる展開を見せるストーリーだ。

ゲーム中で登場したイベントグラフィックは、オプションでいつでも見ることができる。綺麗な画像が多い本作ではうれしいシステムも標準装備。



吉亜の丘で君と出会う女の子



美亜

物語の鍵を握る猫耳少女。原作ではその健気さがプレイヤーの涙を誘ったが、果たしてDC版はどうなるのか、非常に気になるところ。





DC版 吉亜の新システム 1

新たなグラフィックを多数収録

このDC版は移植にあたり、新たなグラフィックを追加。18禁の画面を修正したものを含めると、その数は90枚以上に及ぶ。特に修正部分は、原作イメージを残しつつうまくアレンジしており、作品の世界観を損なうことなく再現。





新規グラフィックは、日常イベントのものが中心。修正版は見えそうで見えないもどかしさがたまりません。

何かを知っている存在……



緋抄 凛香

主人公の前に突如現れ、そして責め苦を負わせてくる。その容姿や発言内容は謎に満ちており、ストーリーの本質を知るうえで重要な存在。





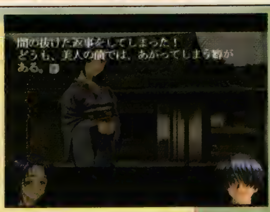
存在にすぎない――

DC版 吉亜の新システム2

メッセージがウインドウ表示に

PC版の画面は、サウンドノベルのようなテキスト表示とウインドウの組み合わせだったが、DC版は一般的なウインドウ式に変更。DCユーザーには慣れ親しんだ方式になり、操作性が向上。


これはPC版の画面。ウインドウにキャラクターの顔がある。


こちらがDC版。シンプルだがそのぶん見やすい。



木ノ内 寧

旅館の一人娘。主人公を客と思わない言動で接してくるが、悪気はなし。PC版では強烈なストーリーも存在したが、DC版でどうなる？





恋多き旅館の一人娘

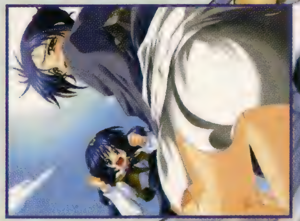


木ノ内 幸子

本作の女性キャラで最年長。ストーリーには深くかかわらないが、お色気担当として下のようなうれしい姿をぞんぶんに見せてくれる（ハズ）。

主人公が泊まる旅館の女将





吉川 初美

寧の友人で、配送のバイトをする力持ち。一見普通の女の子に見えるが、主人公とは過去に出会ったことがあるようだ……。





ボーイッシュな肉体派







宿命の人を待つ少女

緋抄 玲香

とある財閥の娘で豪華な別荘に住んでいる。凛香の予言で主人公と出会うと聞いており、それを信じて彼を待っていた。



その瞳に光は戻るのか？





マリロ

某国の王女で、この町には目の治療のため来日中。彼女をねらう者もいるようだが、守ることができるだろうか？

DC版 吉亜の新システム3

ストーリーも大幅修正

DC版の特徴でもっとも注目するのは、やはりシナリオの変更。本来18禁だった場所の修正はもちろん、PC版では解明されないままだった作品の謎も補完されている。また、オリジナル部分が追加されたことで、各キャラクターのストーリーが奥深くなったことも見逃せない。



追加部分の代表が、この豊満な女性キャラ。PCではこのまま消え去るが…。



ところがDC版では見事なプロポーションに。なぜこうなったかが気になる？

芸能界入りに揺れる心





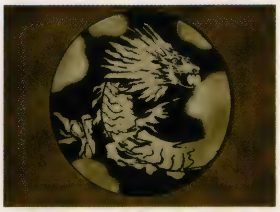


椎名 涼

寧や初美の友人。そのナイスバディを認められ、芸能プロに入る予定。現在は将来への不安に揺れている。

そして……吉亜の丘の秘密が明かされる―

自殺の名所と呼ばれながら、その気配を一切感じない吉亜の丘。町に伝わるシーボ伝説。そして、主人公の血の宿命……。ストーリーに隠された謎の数々が、DC版ではすべて判明する。未経験者はもちろん、PC版ユーザーも、ぜひこの結末を体験してほしい。


町に伝わる守り神「シーボ」。彼が怒りし時、何が起こるのだろうか？

主人公の正体、吉亜の丘に発生する光の玉。謎が謎を呼ぶ物語を見よ！




この光の正体は？



母親の死をきっかけに医者になることを目指した少年は、
やがてその理想と現実に苦しむことになる。
目指したのは「どんな病気やケガにもうち勝てる」無敵の医者。



しかし彼がなれたのは、優秀ではあっても
死を消し去ることはできない、普通の医者。

医者としての存在意義、そして自分に自信をなくしていく日々……。

そんなある日、彼を巻き込む事件が起きる。
生と死、愛情と憎悪、虚偽と真実、そして永遠……。
さまざまな想いが絡むこの事件の果てに、彼はどんな答えを得るのだろうか？

21-TwoOne-

諸行無常	完成度 100%	●プリンセスソフト ●12月27日発売 ●6,800円	ジャンル ADV（アドベンチャー）
	プレイヤー 1人	VM使用ブロック数：37～ / ディスク：1枚	対応等 ――
	ホームページアドレス：http://www.oaks-soft.co.jp/princess-soft/		備考：初回限定版は「2002年21オリジナルカレンダー」同梱。
	DC ドリームキャスト	メーカーから一言	西又葵先生の魅力的なキャラクターたち、そして「誰を信用して、誰を裏切るか」を推理して病院内で巻き起こった事件の本質に迫っていくことで複雑に変化する結末をお楽しみください。

生と死―。続いていくもの、限りあ

二見 美魚（声：日向裕羅）



原因・治療法ともに不明の病に冒された少女。発作さえ起きなければ問題ないと判断され、現在は退院して検査のため通院している。自分の病気を治そうと努力してくれる主人公を兄のように慕う。

橘 唯奈（声：雪乃五月）



しっかり者で仕事をそつなくこなし、しかも嫌味がないことから患者に絶大な人気がある看護婦。過去にある理由で医者を目指していたがかなわず、自分の想いを託せる人物を求めている。

二見 真魚（声：長沢美樹）

美魚の双子の姉。正体不明の病を持つ妹を誰よりも心配し、美魚に付き添って病院を訪れる。病気の治療に正面からぶつかっていく主人公の姿勢に憧れと淡い恋心を抱き、自身も医者を志している。



三原 香澄（声：飯塚雅弓）

友人のお見舞いでちょくちょく病院にやってくる少女。非常に快活で、なにをするにも一生懸命動き回る。双子の兄・霞のことを本気で愛しており、霞のためになることなら、どんなことでもやってしまう。

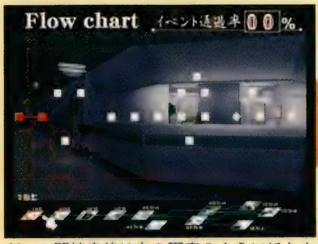


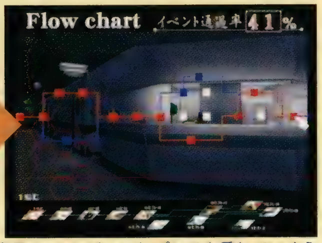
命がテーマのサスペンスアドベンチャー

病院内で発生する連続殺人事件、優秀な医者である主人公が死に対して抱く強い思いと苦悩……。本作はこの2つを軸に展開していくアドベンチャーゲーム。魅力的な女性キャラクターとの恋愛要素もあるが、一番重要なテーマは"命"。限りある命の尊さ、「信じる」ことの大切さをプレイヤーに思い出させてくれる、かなり重い物語だ。発売直前となる今回は、プレイするうえで大事なシステムと、物語に深く関わってくる女性キャラクターたちを紹介していこう。

SYSTEM 1 ゲームの進行度が一目でわかる

本作はテキストを読みながら、時折発生する選択肢を選んで進むというオーソドックスなアドベンチャータイプ。しかし「チャート」を呼び出すことで、ルートを目で確認できることがほかのものとは違うところ。しかも、今までのプレイで通ったルートも表示されるので、見ていないシーンやルートが探しやすい設計になっている。

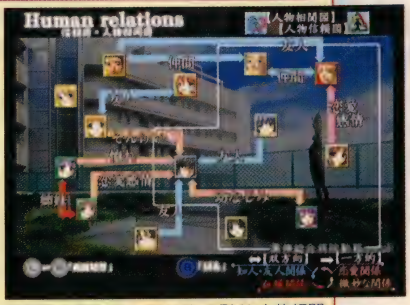




ゲーム開始直後は左の写真のようにほとんど表示されていないが、プレイを重ねていくうちに右のようになる。なお青い線は過去のプレイで通ったルート。赤は現在のルート。

SYSTEM 2 誰を信頼し、誰を疑うか？

チャートと並んで本作の特徴と言えるのが、主人公がほかの登場人物をどの程度信頼しているか「信頼」「平常心」「疑惑」の中からいつでも自由に選べるというシステム。この信頼度によって、対象となる人物への応対が変わるようになっている。例えば「信頼」だと友好的な反応になり、「疑惑」だと斜に構えた反応、「平常心」は中立的な反応になる。また、場合によってはこの信頼度が条件になってルート分岐が発生することもある。



信頼図の画面でLorRトリガーを引くと人物相関図に。ここでは現状の人間関係を確認できる。

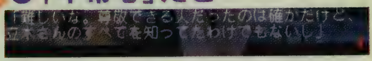


例えば上のような質問をされたとき、対象をどう思っているかで右のように変化する。

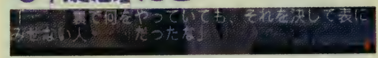
●「信頼」だと…



●「平常心」だと…



●「疑惑」だと…



るもの。その意味を彼はまだ知らない

一ノ瀬木葉（声：南央美）



自分の感情に正直に生きる少女。入院患者ではあるが、自由に病院内を走り回っている。さらに背中のネコフードを被ることで、イタズラ好きなさすらいネコ「にゃんだばー」に変身する。にゃんだばだばだば。

榊芹（声：川澄綾子）



主人公の幼なじみ。医者を目指した彼を助けるため、看護婦になった。少々暴力的ではあるが、持ち前の明るさで落ち込む彼を励ます。その想いは明らかに恋愛感情であり、本人もそれを隠そうとしない。

汽京紅葉（声：三石琴乃）

主人公の同僚で同じく医者。人を食ったような言動で主人公を悩せるが、人当たりの良さから周囲の人気は高い。優秀な医者だった母親に負けず優秀で、主人公ともども将来を期待されている。

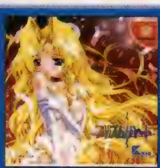


狭川翠（声：豊嶋真千子）

病院内にある喫茶店のウエイトレス。マイペースに好奇心旺盛で、気になることにはすぐに首を突っ込んでいく。制服は院長の趣味か本人の趣味か定かではないが、一部のマニアに高い人気があるようだ。



攻略 プリズム・ハート



攻略 第1回 DC ドリームキャスト

●キッド ●発売中（11月29日発売） ●6,800円

プレイヤー 1人 | ジャンル SLG（騎士育成恋愛SLG） | 使用ブロック数 33～ | ディスク 1枚 | 対応機器 VGA ネット接続

ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp/

備考 初回限定版は2枚組。

騎士叙勲と恋愛成就をかなえるために… 其の壱



騎士にふさわしい力を身につけ、ヒロインの心を射止めるために、今回から育成についてのノウハウを伝授していく。まずは、育成に関わる基本事項を把握するところから始め、メインヒロイン3人の攻略に移っていこう。

P・r・e・s・e・n・t



出演声優の寄せ書きサイン色紙を1名様にあげちゃいます。欄外のあて先まで送ってください。

初期パラメータ

風車亭にたどり着くまでの状況選択で、初期パラメータが変化する。今回攻略する3人に適した選択は？

プリンセア、コメートねらい パラメータ総計値最大292

「歩いていく」「ダッシュ～～！」「戦術的撤退だ！」
「教会があった」「１人の尼僧が姿を現した」

メイプルねらい メイプルの好感度高め

「乗馬でいく」「右の道を進む」「押すのを手伝ってあげる」
「当然のことをしたまでです」「大好き」

修行 コマンド実行変動パラメータ値

修行コマンドを実行した場合の、パラメータ変化を一覧にした。目標とする育成方向を決めて、効率良く実行させよう。

コマンド	平日 タフ～	平日 はや～い	平日 つよ～い	平日 かしこ～い	平日 ステキ～	休日 タフ～	休日 はや～い	休日 つよ～い	休日 かしこ～い	休日 ステキ～
剣術修行	+1～+3	+3～+5	+2～+4	-2～±0	±0～+2	+4～+6	+9～+11	+6～+8	-3～-1	+1～+3
騎士道修行	±0	-2～±0	-2～±0	+5～+7	+4～+6	-3～-1	-3～-1	-3～-1	+14～+16	+11～+13
体力作り	+3～+5	+1～+3	+2～+4	-1～+1	-2～±0	+9～+11	+4～+6	+6～+8	-1～+1	-3～-1
まったり	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
タフ～UP	+8～+10	±0	±0	±0	-3～-1(±0)	+21～+23	±0	±0	±0	-6～-4(±0)
はや～いUP	±0	+8～+10	±0	-3～-1(±0)	±0	±0	+21～+23	±0	-6～-4(±0)※	±0
つよ～いUP	±0～+2	-3～-1(±0)	+8～+10	±0	±0	+1～+3	-6～-4(±0)	+21～+23	±0	±0
かしこ～いUP	±0	±0	-3～-1(±0)	+8～+10	±0	±0	±0	-6～-4(±0)	+21～+23	±0
ステキ～UP	-3～-1(±0)	±0	±0	±0	+8～+10	-6～-4	±0	±0	±0	+21～+23

UP系コマンドの出現

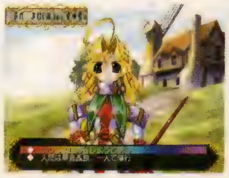
数値上昇の大きいUP系の修行コマンド。コマンドに対応したパラメータ値が300に達すると、エコーさんが出てきて教えてくれる。



既定値に達し、エコーさんから教わると実行可能になる。

修行のお誘い

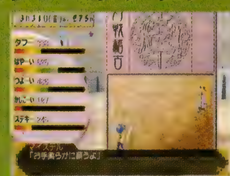
たまに、ヒロインをその日の修行に誘える場合がある。好感度が高いとOKをもらえ、パラメータ（ヒロイン個別設定）が＋１される。



誘えても誘えなくても、好感度に変化はない。

試合に勝ってパラメータアップ！

練習試合に3勝すると、ペガサス・クラスで8前後、ワイバーン・クラスで25前後も全パラメータがアップする。強さを求めるなら、ワイバーン・クラス全勝を目指していこう。

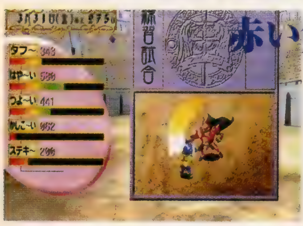


練習試合後の対戦稽古では、勝った相手の好感度がアップ。

練習試合 勝ち抜き必要パラメータ値

毎月末に行われる練習試合で、全勝（3勝）するために必要なパラメータ値は右記のとおり。基本的に、パラメータの総計が既定値に達していればOKだ（※は下記「赤い剣士」参照のこと）。

月	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11
ワイバーンクラス	600	800 (※1500)	800 (※1500)	2100	2400	2400 (※3000)	2900	3300	4000 (※4567)	4200 (※5678)
ペガサスクラス	333	567	678	999	1300	1440	1700	2222	3000	3500



赤い剣士

はや～い値×3＋他能力の総計が、既定値を超えれば勝てる。

前哨戦（8月） パラメータ総計3500以上 で決勝進出

本大会（12月） 各パラメータ500以上&総計4400以上 で優勝

騎士になるだけなら……

本大会でベスト４（各パラメータ500以上＆総計3500以上）に残れば騎士にはなれるが……。

プレゼントのあて先

ハガキに住所、氏名、電話番号を明記のうえ、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング（株） ドリマガ編集部「プリズム・ハート寄せ書き色紙」係まで。しめきりは12月28日（当日消印有効）です。



～とにかく強くなって、彼女にふさわしくなろう～
プリンセア
Princea von Grunewald

誕生日■4月14日　職　業■騎士見習い
身　長■161cm　体　重■48kg　3サイズ■84・58・79

攻略メモ
序盤はひたすら剣術修行に明け暮れ、ワイバーン・クラスの赤い剣士打倒を目指す。練習試合に参加するだけで好感度は上がるのだ。必要パラメータイベントを順に発生させていこう。

年間イベントスケジュール

1月～2月　赤い剣士を倒せ！
剣術修行だけに集中し、赤い剣士打倒に向けて"はや～い"を上げていく。彼に勝てないと、プリンセアの心をつかむことはできないぞ。そして2/1には、彼女との対決が待つ！

3月　ノゾキを撃退すべし
休日に一度、騎士の滝へ足を運ぼう。そこで水浴び中のプリンセアをのぞくキザーロフには、「松坂小輔、160kmに挑戦！」と石でもぶつけてやれ。

4月　メイプルを拒まないで
順当に赤い剣士に勝っていれば、4/1に王様との謁見が発生する。また、この月にやってくるメイプルとの別れのとき、「勝手に来るものは拒まぬ」を選ばないとプリンセア攻略は失敗する。

5月～6月　夢を見よう
幼い頃の夢を見るイベントを、この期間に2回見られれば進行具合は順調といえる。メイプルとのやりとりは、彼女の機嫌を損ねないようにすること。デートするなら、月末の教会にいるプリンセアへ会いに行ってみよう。今後もちょくちょく顔を出すといいかも。

7月　メイプルの病気を治す
メイプルが熱にうなされたり、死神の騎士が出現したりと忙しい月。4月の選択を間違えてなければ、まず見られるイベントだ。不安がるプリンセアには、「いっしょにしよう」で安らぎを。

8月　前哨戦決勝へ
前哨戦、決勝のキザーロフにはまず勝てないので、決勝進出が目的となる。その後、姫とダンスを踊って良いカンジに……。デートよりも、修行を優先して足りない部分を補っておこう。

9月　シェーンハイト城へ通う
前哨戦でキザーロフに負けると、姫から呼び出しを受けるイベントが発生する。それから、休日にはシェーンハイト城に3回出向き、プリンセアとキザーロフの言い争いを目撃しよう。

10月　プリンセア救出！
プリンセアから、姫の伝言ということで騎士の滝に呼び出される。しかし、そこで待ち受けていたのは死神の騎士だった！　プリンセアも誘拐されてるし、ここは一気に勝負をつけてやれ！

11月～12月　打倒キザーロフ!!
プリンセアを救出して、好感度が高ければ、11/24にキザーロフから彼女との結婚を宣言されるイベントが発生。問題はその後、練習試合でキザーロフとの決戦に勝利することだ。あとはひたすらデート三昧！。シェーンハイト城に誘うと、その夜に大胆なプリンセアが見られる。

育成方針

序盤は、平日／休日ともに剣術修行をして、4月あたりから休日は騎士道修行に。7月以降は、"はや～い"以外を、"タフ～UP""かしこ～いUP"などでフォローしていく。8月中に"ステキ～"が500を超えるようにすること。

前哨戦



本大会



練習試合

2、3、6、10、11月に出現する赤い剣士を必ず倒し、毎月ワイバーン・クラスでの全勝を目指すのだ。



有名剣士を倒して、実力をアピールしよう。

Key Events Flow Chart

強さを求めていれば自然に見られるイベントが多いものの、効率良く発生させていくには、結構神経質になる必要あり。

1 プリンセアの挑戦



1月の練習試合でワイバーン・クラスに出場し、全勝したあとの2／1。

2 水浴びプリンセアさん　CG



かしこいステキ以外のパラメーターが合計1000以上で騎士の滝へ。【好感度】

3 メイプルへの対応



メイプルの帰り際の選択肢で、「勝手に来るものは拒まぬ」を選択。以降、彼女への対応は好意的にすること。

4 剣に込めた夢・その1



5月以降で、パラメータ総計が2000に達した日。【好感度】

5 剣に込めた夢・その2



5月以降で、パラメータ総計が2400に達した日。【好感度】

6 うなされるメル　CG



③を満たし、7／8の時点で、パラメータ総計が2500以上。【好感度】

7 姫とダンス　CG



4月に国王と謁見＆⑥＆前哨戦決勝進出＆8／30夜前にステキ～500以上。

8 姫の呼び出し



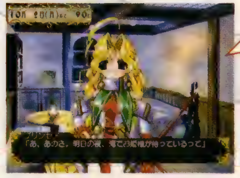
⑦のあと、前哨戦の決勝でキザーロフに負けていること。発生日は9／2。

9 プリとキザの言い争い　CG



⑧のあと、9月中にシェーンハイト城へ3回行く。

10 姫の伝言



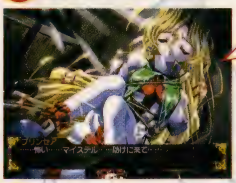
⑥＆⑨発生後の10月以降で、プリンセアと5回以上デートしている。【好感度】

エコーのポイントアドバイス



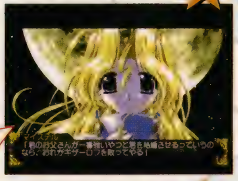
プリンセアの攻略には、メイプルとのイベントが必須なのよ。だから、2人の好感度を下げないような選択肢選びが重要ね。それから、10月までにプリンセアと最低5回はデートしておくこと。これを忘れちゃダメよぉ。逆に、それさえ守っていれば、体を鍛えることに集中できるわ。ほとんど自動で発生するイベントばかりだものね。

11 捕われのお姫様　CG



⑧＆⑩発生後の10月以降で、プリンセアと5回以上デートしている。【好感度】

12 月夜のプリンセア　CG



⑪のあと、11／24（47週目の金曜）にキザーロフが結婚宣言した翌日。【好感度】

13 プリンセアを抱きしめて　CG



11月の決戦でキザーロフに勝利する（各パラメータ500以上＆総計4400以上）。



こっそり教えるですぅ①

キーイベントのフローチャートは、フキダシが発生条件になってるです。【好感度】って書いてあるのが……ふぃぃ……あっ！　各ヒロインさんの好感度の値が条件に含まれてるものだったです。でも、詳しくはナイショなんですぅ……。選択肢とかで、嫌われないようにしてれば良いと思うですよ。練習試合で勝ったり、デートしたりすることでも好感度は高くなるはずです。でも、コメントは恥ずかしいですぅ……(照)。



～抱えている悩み事から救ってあげよう～

コメート

KOMET

誕生日■8月1日　職　業■メイドさん
身　長■154cm　体　重■46kg　3サイズ■80・59・82

攻略メモ
[illegible]

年間イベントスケジュール

1月～2月 コメートに会おう
1月中に、大食堂にいるコメートと4回会って、お皿を割るイベントを見ておこう。練習試合はペガサス・クラスで1勝でもすれば、2/1に初勝利のお祝いがもらえる。ここは、物を要求してお花をもらっておこう。

3月 坂道に出かける
この月の月末から、コメートが坂道に現れるようになる。会いに行って、後半のイベントに備えること。ほかの休日はデートに誘って好感度アップ！

4月 コメート大忙し
3月の練習試合でランキング100位内に入賞すれば、またお祝いがもらえる。今度は手袋だ。そんなコメートに大食堂へ会いに行くと、なんだか忙しそう。4回は足を運んでおくこと。

5月 仕事の手伝い
大忙しのコメートに4回会うと、仕事の途中で居眠りしてる彼女を発見。ここは代わりにベッドメイクをしておいてあげよう。それから彼女に会うと、今度はなにやら悩んでる様子……。

6月 お悩み発覚！
5月の練習試合は、ランキング64位内でお菓子の入賞祝いが。また、大食堂へ4回ほど悩みを聞きに行ったあとに、料理のお礼が待っている。その後、坂道へ行くとコメートのピンチに遭遇！

7月～8月 最高のプレゼント
剣術修行を続けつつ、大食堂のコメートに会う。また悩んでいる彼女だけど、今度はちょっと違うみたい。そんな姿を3回見たあとは、彼女が危険を冒してまで入手したプレゼントをもらえる。

9月～10月 デート三昧
騎士エンドとの両立を目指すためにも平日はしっかりと修行し、ペガサス・クラスでの全勝を目指そう。しかし、休日はデートでコメートをラブラブ状態にしておくこと。好感度が高くなると、彼女から誘ってくることも……。

11月 再びデートの誘い
今月以降に誘われるデートは、いつもと少し違う。約束を交わし、「コメートとデートする日」を思い出して街へ繰り出すと、ひと悶着起こるのだ。このイベントが、最後のポイントになる。

12月 シェーンハイト城へ
11月のイベントで、シェーンハイト城に幽閉されるコメート。悲しみに負けず、休日は欠かさず彼女に会いに行くこと。それ以外は、本大会に向けて一心不乱に修行に明け暮れよう。

育成方針

当分は剣術修行だけでOK。続けていれば、自然とランキング入賞祝いのイベントを順に見られるはずだ。8月あたりから、"騎士道修行"と"つよ～いUP"を導入し、本大会ベスト4入りを目指そう。デートは後半までガマンだ。

前哨戦





本大会

練習試合



ペガサス・クラスで常勝できる実力があれば問題ない。ランキング64位までは必ず入賞できるように。

1月の練習試合での1勝が、最初のポイント。

Key Events Flow Chart

会うだけで進んでいくイベントが大半を占め、連続イベントも多い。休日の会えるチャンスを逃さないようにすること。

1 またお皿割ったですぅ CG



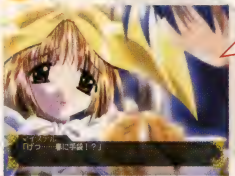
週末に4回、コメートに会ったあとの木曜日。

2 お花ですぅ CG



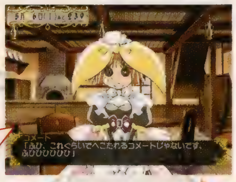
1月の練習試合で勝利を収め、コメートの質問に「物（ぶつ）がほしいな」を選択。

3 手袋ですぅ CG



ランキング100内に入り、「また、物（ぶつ）がほしいな」を選択する。

4 お疲れコメート・その1～4



①のあと、大食堂にいるコメートと会う（連続4回発生）。［好感度］

5 居眠りコメート CG



④（お疲れコメート・その4）発生後の木曜日。［好感度］

6 お悩みコメート・その1～4



⑤を見た週末以降、大食堂にいるコメートに会う（連続4回発生）。

7 お菓子ですぅ CG



5月までにランキング64位内に入賞し、「物（ぶつ）しかないよね」を選択する。

8 お料理でご奉仕ですぅ



⑥（お悩みコメート・その4）発生後の木曜日。

9 身ぐるみ剥がされたですぅ CG



3月～7月の間で坂道にいるコメートと4回以上会っていて、⑦＆⑧発生後の月末。

10 お悩みコメート2・その1～3



⑨発生後の翌週末日以降、大食堂にいるコメートと会う（3回連続発生）。

11 フレアストーンですぅ CG



⑩（お悩みコメート2・その3）発生後の木曜日。

12 デートに誘うですぅ



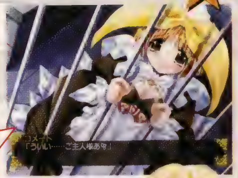
47週目以降の平日＆翌週に、誰ともデートの約束をしていない。［好感度］

13 壺割っちゃったですぅ CG



⑨＆⑫発生後。

14 牢屋に入っちゃったですぅ CG



⑬の発生後、シェーンハイト城のコメートに会いに行く。

エコーのポイントアドバイス



騎士にはなれなくていいんだけど、11月末でランキング15位以内に入っていないと、牢屋に入ったコメートを助けられないわよ。



こっそり教えるですぅ②

年間イベントスケジュールは、みんなとちょっとズレてるかもしれないですぅ。それは、修行コマンドにランダム性が含まれてるからなんですケド……。つまり、練習試合の結果とか、パラメータが発生条件になってるイベントなんかは要注意なんです！　わかりますかぁ？　練習試合の結果は好感度にも影響ありますから、できるだけ負けないようにしてくださいね。うぃぃ……、コメートってば、説明苦手ですぅ。



～アブナイ恋は、意外とあっさり加速する……～
メイプル・リッツ
Maple Rits

誕生日■10月2日　職　業■義妹
身　長■154cm　体　重■41kg　3サイズ■78・54・81

攻略メモ　実際に会える機会が月に一度、たった8日間（実質2日）しかないので、そこでのデートを欠かさないこと。リーズ以外のキャラのイベントを進行させるとメイプルは攻略できなくなる。

年間イベントスケジュール

1月 とにかく修行！
とりあえず、騎士になろうとする姿を見せつけるために、剣術修行でもしておこう。メイプルに会えるのは2月からなので、休日も修行すべし。

2月～3月 デートを重ねて
この月から、第2金曜日にメイプルが現れる。土曜日に約束をして日曜日にデート、を繰り返そう。断られることもなく、どこへ誘っても喜んでくれる。

4月 拒んじゃダメ！
3回目に風車亭へやってきた帰り際、「もう来ないほうがいい？」と聞かれたら、ちょっと高飛車な態度に出てみよう。ここが最初の分岐点になる。

5月～6月 リーズと修行
しっかり剣術修行に励んでいれば、このあたりでリーズが登場する。弟子入りを乞う彼女の依頼を「引き受けてあげる」と、後半のCG回収につながる。

7月 占いの館へ行こう
月の初めに、子供のころのメイプルを思い出す。その後、今月もやってきた彼女からデートに誘われることになるが、諦めて付き合ってあげよう。

8月～9月 会えないけど……
8月のメイプルはいつもどおりに現れず、前哨戦の直前にやってきて9/1に帰る。9月中には来ないので、この2カ月はデートできない。……修行しよう。

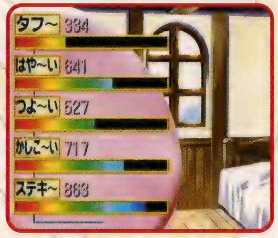
10月～11月 ヤキモチ爆発！
5月～6月でリーズの「おししょーさん」になっていれば、一緒に修行しているところをメイプルに目撃され、あわや大修事に……。ヤキモチっすか？

12月 アガルタへ……
もう、ラブラブ状態の危険な兄妹となったマイステルとメイプル。そんな愛しい妹に一大事が！　これは本大会どころじゃない。故郷アガルタへ帰ろう。

育成方針

最終的に、騎士になる夢を捨てなければならないので、修行はさほど重要ではない。しかし、リーズとのイベントを発生させたいなら、ある程度の実力は必要だ。平日は"剣術修行"、休日（土日）は"騎士道修行"に勤しもう。

前哨戦



練習試合

イベントの発生条件にまったくからまないので、結果は無視していい。とりあえず、8月までのペガサス・クラスで全勝はしておこう。



ランキング100位内に入れるような実力を身に付けると、メイプルの攻撃も回避できる!?

Key Events Flow Chart

あまり会えないので条件付きイベントは少なめ。強制イベントが多く、他ヒロインねらいでも大半のCGを回収できる。

① 4月の決断



ここでは、必ず「勝手に来るものは拒まぬ」を選択すること。そうしないと、今後メイプルが出現しなくなる。

エコーのポイントアドバイス

……何もないわねぇ。あえていうなら、「羊を数える」ことと「うまい」って言ってあげることかしら？ 4月の選択だけは間違えちゃダメよ。



だって、メルちゃんは最初からマイステルを……。



② リーズの「おししょーさん」に



リーズが出現したら、彼女の頼みを「引き受けてあげる」といい。直接攻略には関わらないがCGを回収できる。

④ 泣き虫メル CG

①で、「勝手に来るものは拒まぬ」を選択していること。

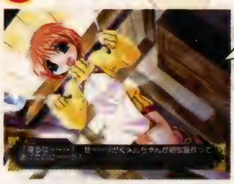


⑥ ぎゅ～っとして CG

⑤の発生後、8月末にメイプルが現れて9/1に帰るとき。



③ 朝だよん♪ CG



①で、「勝手に来るものは拒まぬ」を選択していること。

⑤ びっくり！ CG



④の派生選択肢で、「仕方ねぇな」を選択する。

⑦ メルメラメラ CG

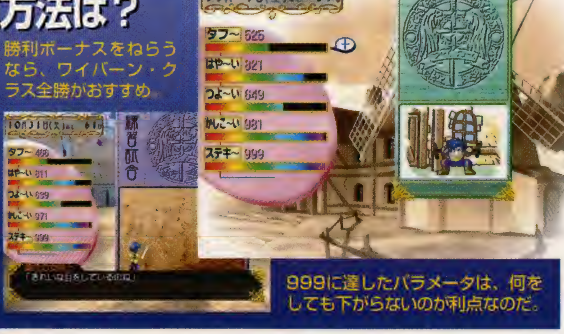


②でリーズの「おししょーさん」になった後の10月以降。

効率の良い育成方法は？

まず、剣術修行を中心に実行させ、練習試合の勝利ボーナスを確実に獲得していこう。970あたりになったら、勝利ボーナスに任せても999まで持っていけるだろう。999になると以降下がらなくなるので、その部分がマイナスになるような修行も思う存分実行できる。

勝利ボーナスをねらうなら、ワイバーン・クラス全勝がおすすめ。



999に達したパラメータは、何をしても下がらないのが利点なのだ。

次回予告

次回は、残るメインヒロイン4人をまとめて攻略予定。これでイベントCGの補完もバッチリ！　それまでに今回の3人をクリアしておこう。





こっそり教えるですぅ③

ちょっと遅れましたけど、ここでプロローグでの選択肢について教えるですぅ。コメートからの質問で、飲み物を選んでもらうところがありますよね？　あそこはぁ、[ワイン]を選ぶと"ステキ～"が＋11、[エール]を選ぶと"タフ～"が＋1されるですぅ。え？　もちろん、初期パラメータにですよぉ。ほかの選択肢はどれを選んでもへ～きですぅ。相手の反応を楽しめば良いです……って、半分以上コメートだったですぅ、あうぅっ。



「サクラ大戦活動写真」を1924倍楽しむために今のうちから盛り上がっておこう企画！

活写オーライ！ 第参號

映画の封切りと言えば……舞台あいさつを今後の予定も含めて紹介!!

「サクラ オンライン」、ディナーショウにお待ちかねの「サクラ大戦　活動写真」。ドリマガ代表広報員も、ひと足お先に試写会を見せてもらっちゃいました。で、今回は完成披露マスコミ試写会での、広井氏を始め関係者の舞台あいさつ風景を紹介しちゃいます。

完成披露緊急マスコミ試写会で公開直前最後の意気込みを聞いた！

これぞ「夢のつづき」！活動写真いよいよ公開!!

マスコミ関係や太正浪漫倶楽部の会員から招待された来場者で劇場は満員に。幕の上がる前の舞台に５人が登場した。「ゲームでは描けなかった部分、歌謡ショウでは表現できなかった部分、映画でしかできない『サクラ大戦』がついに完成しました（広井）」「皆様のおかげで先行シングルもオリコンで30位以内に入りました。公開録音のBGMも気合いが入ってます、特に最後の曲は素晴らしいデキなので、スタッフロールまで席を立たないで（笑）（田中）」「アフレコが思った以上に順調で、そのぶん（ラチェット役の）久野さんとのシーンはじっくり作り込むことができました（横山）」などのあいさつが続いた。封切り後にも大阪・名古屋・東京でのあいさつが予定されているぞ。



原作
広井王子

ゲームのオープニングのクオリティそのままに映画になりました。



スーパーバイザー
あかほりさとる

スーパーバイザーとしてこの映画に関わることができ感無量です。



真宮寺さくら役
横山智佐

「サクラ大戦」が次のステップに進むご褒美。素敵な映画です。



音楽監督・作曲
田中公平

公開録音がいい結果になりました。拍手もちゃんと使ってます。



エグゼクティブ プロデューサー
大月俊倫

最初の企画立案から足かけ3年、最高の技術を結集し作りました。



あかほり氏から「打ち合わせのときにいじめられ……」と謎の告白（？）もあった舞台あいさつ。

一般向け舞台あいさつの予定もこんなにあるぞ!!

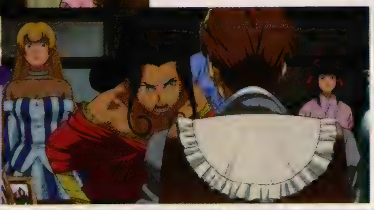
舞台挨拶スケジュール		会場／出演者	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ	広井	田中
初日 12月22日（土）	9:30	大阪　梅田　東映パラス2	●		●		●				●	●
	10:30	大阪　千日前　弥生座	●		●		●				●	●
	13:00	名古屋　東映パラス	●		●		●				●	
	13:45	名古屋　グランド4	●		●		●				●	
クリスマス 12月24日（月）	9:30	東京　渋谷　東急3	●		●	●		●		●	●	
	10:55	東京　丸の内　シャンゼリゼ	●		●	●		●		●	●	
	12:30	東京　新宿　東映パラス2	●		●	●		●		●	●	
	15:10	東京　池袋　シネリーブル	●		●	●		●		●	●	
新春 1月2日（水）	9:30	東京　渋谷　東急3	●	●	●	●		●		●	●	

謎が謎を呼ぶ未公開カットの数々……すべては劇場で明らかに！



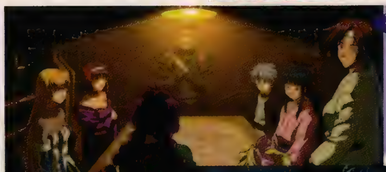
頭を抱える理由は？

ラチェットを遠目になぜか頭を抱える紅蘭。何か彼女を怖れる理由でもあるのかな？　一方のラチェットはにっこり。



織姫、吠える

ものすごい剣幕で米田に詰め寄る織姫。いったい何が起きて、何を問い詰めている？



薔薇組も登場

格納庫らしき部屋で密談中の花組たち。織姫とマリアの姿が見えないが、奥には斧彦が。



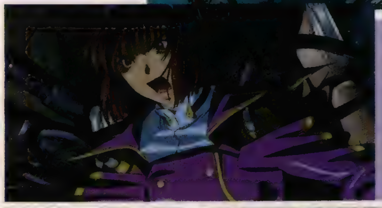
ヤフキエルが!!

岩がヤフキエルに？　それともヤフキエルが岩に？　このあと機体はどうなる!?



敵か、それとも!?

魔方陣の中で呪文を唱える夢組の少女たち。何を目的に行っているのか？



すみれ機、突撃！

光武の操縦席で吠えるすみれ。対する敵はいったい何者なのだろうか!?　対決の時迫る!?

広報活動員への道のり！

広報活動員の道のり……それは長く険しい。なんちて。前回募集した織姫のセリフ予想を。■串が抜けませーん（大阪府・立花さん）■やけ食いでーす（東京都・田口さん）■ハラショー（千葉県・丸山さん）そりゃロシア語じゃ!! 以上3名様には下敷き進呈!!　正解は劇場で。　また今週は特別に劇場鑑賞券を10名様にプレゼント。コメントを添えて『活写オーライ』劇場鑑賞券プレゼント係までよろしくね!!



クイズの答は劇場で！　プププーさんにはご褒美下敷き進呈するでーす。

↑大阪府・プププーさん



お便りのあて先は

〒107-0052　東京都港区
赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング㈱
ドリマガ編集部
『活写オーライ』係まで



あなたとつくるサクラ大戦ファンページ

ハナマガ! Vol.10



◀今週の白金賞 徳島県・空龍あるふぁさん

この色気、届け台湾に(意味不明)! こんばんは、がすけつです。こんにちはの人には、正直スマンかった。というわけで白金賞は空龍あるふぁさんに決定! 下敷き送りますっていうか今週は掲載者全員に放出。設定集もヨロシク!!

最近あまりハガキを載せられないので今週はごほうび下敷き大放出っ。

ふぅ(汗)…やっと出ました「サクラ大戦3～君、死にたもうことなかれ～原画&設定資料集」2,300円!! メル「ものすごい売れ行きです!」シー「ヒューヒュー! 印刷が追いつきませぇん」……だったらいいな。書店にない場合はご注文いただければすぐにお買い求めいただけるかと思います。ネット通販ならば、ソフトバンクブックスがオススメです!! ──→http://books.softbank.co.jp/



←埼玉県・たじんこさん

はぁはぁ。あまりのクオリティに小出しにして結局載せられないのが出るよりは、一気に掲載しる! つうわけで「たじんこ」さんのイラスツ。

いま載せないでいつ載せる! 埼玉県・たじんこさんの巴里花組!!

がすけつ妄想タイム

たらりらりらりら～……今週は本当にいろいろ大変だったわ、舞台稽古に試写会に、台湾……には行ってないけど……ああ……フント……天使が見えるよ……ランランラーン……ランランラーン……。



←大阪府・にるるさん

ぐり、ぐら、ぐり、ぐら、と、あるいていきます。そこにオオガミが現れて……。



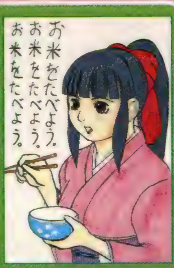
↑神奈川県・ラムザさん

ウーッサッサッサッサ。ヌルピョン、ヌルピョン、ヌルピョーン(モダンチョキチョキズ)は今どこに消えたんだ、教えてくれマリさん!!

↓東京都・中居幸一さん

ボンソワー、アザブジュバーン、ニクジュバーン。日本人が巴里を歩いていると車に乗ったフランス人に道を聞かれるって本当なの?





↑静岡県・賀川製作所さん

お米をね……うん、僕はご飯派だよ。つうかパン以外は全部好きだ。それと牛が好き。おいしいから。あと猫が好き。かわいいから……。

中帝国劇場へようこそ!!

→東京都・さうりちんさん

ああ、12月30日は満月か……。時期的に物理的にも寒いしね。



→埼玉県・おくは乱舞さん

きたきた! こういうのね!! いいよー! 勢いだけでね!!



←大阪府・あまのじゃ君さん

冷たいわ、レニ……あと織姫はどこに行っちゃったのー?



←東京都・月島咲耶さん

うまい! ってゆーか、エビヤン警部がすっげーかわいい。



熱烈歓迎 祝!! 櫻花大戦2～願君平安～ Windows版発売!

中文(中国語)版リリースイベントin台湾!!

台湾・中国に向け、中国語版の「サクラ大戦2(櫻花大戦2～願君平安～)」発売、その記者会見と発売記念会場が台湾・台北市で行われた。会場は初回限定版の販売も行われたとあって黒山の人だかり。ステージ上では大場氏と広井氏、横山さんのあいさつのほか、台湾のファンによるコスプレ&カラオケコンテストなどが行われ、活況を呈したようだ。ますます広がるサクラワールドにこれからも期待!! という、心温まるニュースでした。



見よ、この熱心な台湾のサクラファンの数! 「歓迎広井王子先生来台」なんてボードも。



記者会見には広井、大場、横山の三氏が。「3」の発売はまだか? なんて、気の早い質問も。



台湾のサクラコスプレイヤーたち。珍しいところでは五行衆の「火車」も。



大神のコスプレで熱唱中のところに、なんと横山さんが乱入! みんな日本語で歌っていたのだ。

サクラ大戦活動写真サウンドトラック発売



劇場版「サクラ大戦活動写真」全曲集　発売日:2001年12月19日
価格:¥3,150(税抜¥3,000) 品番:AVCA-14267
初回封入特典:劇場版特製ステッカー・カード　発売元:エイベックス
販売元:エイベックス・ディストリビューション

映画版のサウンドトラック「サクラ大戦 活動写真 全曲集」が、公開直前の12月19日、いよいよ発売される。オープニングに使われている「劇場版・奇跡の鐘」や「劇場版・すべては海へ」といったボーカル曲はもちろん、随所に挿入されている劇伴曲も含め、全31曲が収録されている。初回限定版は劇場版の特製ステッカーとカードが封入される。さあ、聴いてから観るか、観る前に聴くか!?

イラスト・文章・写真・その他いろいろなもののあて先は……

ぜえっ……はあっ……く、くそう、今週は思った以上に力を使い果たしちまったぜ……というわけで次号勝手に特集! がすけつの喜びそうな絵を描いてきてください(暴走)!! 一等グランプリ金賞チャンピオンにはすごいプレゼント!!

あて先
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ハナマガ」係



↑兵庫県・悠桜綾乃亮さん

偉い! よくぞこのチョイス!! 素敵です。明るくて超よいコです。小島のさっちゃん。

第18回 Regardez cette merveille issue de la technologie



蒸気工廠

全機械絵画：明貴美加◆主筆：鈴木ドイツ、金子良馬◆後援：レッド・エンタテインメント、セガ/オーバーワークス、ドリマガ

特別対談「蒸気世界はかくも自由で素晴らしい！」



絵師：明貴美加

メカデザイナー、イラストレーター。『サクラ3』では、巴里華撃団側メカのすべてを担当。『4』でもプレイヤー側メカをすべてデザインしている。



解説員：鈴木ドイツ

戦争ゲーマー、ライター。『蒸気工廠』ではメカ解説を主に担当。専門はメカと戦争だがネコに関しては、かなりダメダメな人（笑）。



蒸気プロパー：金子良馬

『サクラ』の成り立ちから深く関わっていたライター、ゲームデザイナー。『蒸気工廠』では、″蒸気のある生活″コーナーを担当。

エクレールはゲームと設定画が違っていた

明貴美加（以下、明貴）■光武って頭がないので、決めポーズを作るのが非常に難しいんですよ。今回の企画（蒸気工廠）では、設定では描かれていなかった、見えない部分も見せたいという意図があったんです。装甲の裏面とかわざと新しく描いたりしているんですけど、それは「サクラ4」の開発にもフィードバックしていたりするんですよね、デザイン的に。

鈴木ドイツ（以下、鈴木）■へー。F2はどうです？　さらにゴテゴテしてますが。

明貴■一番大変だったのはエリカ機で、羽が生えてるとすごい面積食っちゃうんですよね。で、光武本体の絵がちっちゃくなっちゃう。コクリコ機はホーンが大変でした。パイプは何本あったっけ？とか実はあまり正確に設定してなくて（笑）。あと、ロベリア機は爪を描くのが本当すごい大変だったんですよ。本体描くよりも、爪の清書のほうが時間かかった（笑）。ちなみに花火機は、元々僕の描いた設定では、弓は折り畳めなかったんですよ。でも、普段歩くときのためにも折り畳めなきゃいけないから、開発のほうで折れるように弓を直したんですね。問題はね、それがどうなってるのかがわからなかった（笑）。で、考えて、こうしないと曲がらないよな～、とかね。

金子良馬（以下、金子）■エクレールの回なんか非常に興味深かったですね。要するに帝都の轟雷号と全然運用の仕方が違っている。思想が違っている、と。

鈴木■それの原稿書くとき、蒸気機関車の勉強すっごくしましたよ（笑）。

明貴■エクレールも僕の描いた設定から、ゲーム中では変わってるんですよ。立体表現の問題でね、細かいディテールであるとか、タービンの位置関係であるとか。あと動輪とかなんですけど、追加されてたり、省かれてたり。それを、描いている最中に気がついて（笑）。エクレールのCGモデリングを担当していた方はかなり鉄道に詳しい方だったので、きっと納得いくように直してくれてたんですね。ただ、いただいているモデルだけだとそこまでわからなかったんです。で、あわてて調べて描き直したりとか、ね。

『サクラ』世界の蒸気は『ガンダム』のミノフスキー粒子

金子■連載の反響を見ていると、おもしろいですよね。何にでも“蒸気”が付くのは何故？という質問もあって。今回は、「サクラ大戦」世界で今まであんまり触れてきてなかった部分も説明できるいい機会だったから。“お約束だから”と言うのは簡単なんですけど、「サクラ」の世界は“蒸気動力”中心で動いているということは、ここで再確認しておきたかったんですよね。

明貴■そもそもまず「サクラ」って、スチームパンクってわけじゃないけど、蒸気文化が基になった、近現代じゃないですか。だから蒸気はガンダムで言うところの“ミノフスキー粒子”みたいなものなんですよ。だから蒸気云々にこだわることはもちろん大切なんだけど、ある程度こういう世界なんだっていう“感覚”をわかってもらうことが重要なんだよね。蒸気工廠って実は



元々それが発端だったりしますし。

金子■明貴さんが前におっしゃっていたのは、一緒になって遊んでくれる感覚ですよね。「これは現実世界ではあり得ない」って決めつけてしまうのは、つまらない。見ている方も一緒になって遊んでくれる感覚が欲しい。だから「それは理屈に合わないんですけど」って言われると、うーん、いっしょに遊んでくれないなーって(笑)。「あぁ、そうなんだ。じゃ、こうなのね」って、逆に考えてくれるとおもしろいんですけどね。

明貴■この世界には電気があるのかないのかって言う人がいるんだけど、ないわけがない。まず電気というのがある。

金子■雷がある以上、電気はありますよね(笑)。

鈴木■ただ、電気を使うよりも蒸気を使ったほうが安かったり、パワーが出たり、今まで整備されたインフラを使えるっていう世界であるということですよね。

金子■例えば蒸気電話なんかは、電話に使われるのはすごく微弱な電流だから、わざわざ外部機関なんて要らないんですよね。実際、電源がなくても通じるし。確かに、蒸気を発生する電話が実際にあったらうるさいだろうなとは思いますけどね(笑)。今回は蒸気を使った生活があったらどうなるかっていうコラムをやらせていただいたんですけど。もちろん、この世の成り立ちからすると、だんだん電気万能の世界にいってしまうのが当たり前でしょう。でも敢えてそこを蒸気世界と言ってしまうのが、けっこう楽しい。

あとニャンニャンをもっと盛り上げたい(笑)

明貴■実は最初あった基礎知識のコーナーが少しずつなくなっていったのは、僕のほうが作業的に大変だったのもあるんだけど、ドイツさんのメインのコメントの文字数がガンガン増えてきて(笑)。

鈴木■最初はあんまり文章量が書けなかったんですよ。やっぱり正直わかんなかったところがあって。僕なんかはどうしても最初に「ガンダム」や第二次世界大戦の基礎知識があって、その上でパワードスーツや内燃機関の兵器としての見方みたいなものをしていたので、そこに蒸気を混ぜなきゃいけないっていうのが、制約みたいな感じになってたんですね。蒸気と霊力どうやって入れようか、みたいな。それが、やっているうちに、この蒸気世界がだんだん自分にフィットしてきて(笑)。するといくらでも書けるようになってきちゃったんですよね(笑)。だから最初は本当にメカだけのことを書いてたんですけど、そのうちにメカを運用する周りの設定とかを書けるようになって、さらにそれが拍車がかかってきて、字数が増えていったんですね。

明貴■正直言うと光武Fの時はまだよかったんだけど、一巡してF2になっちゃうと前とネタ的には一緒だから……。

金子■装備なんかも含めてですね。

鈴木■困ったな、あんまり書くことないなと思っていたんだけど、だんだんね、戦術面とか、運用面の話を書いていくうちに、光武だけじゃなくて巴里華撃団という組織とか、光武による戦闘の姿とか、そういう大きな部分が見えてきて、逆におもしろかった。だから光武のメカだけのページじゃなくて、「サクラ」全体の世界観がメカから見えてくるっていう、おもしろい企画になりましたよね。

明貴■だからおそらく「サクラ4」で同様なことをやるとしても、もうちょっと違うことをできるかもしれないね。巴里花組と帝都花組の差が明確にあるので、ひょっとしたら部隊の運用方針から、開発方針とか。指針？　そういうところまで明らかにできるかもしれない。まあ、僕的には今回はもう、おなかいっぱいくらい光武が描けたので(笑)。将来「サクラ4」のほうでも似たような形でまた連載をやることができたら、その時にはまたぜひぜひ、よろしくお願いします。

鈴木■いい意味で、いかにマジメに架空の蒸気世界という(現実にはない)嘘をつくことのおもしろさ。で、嘘はついていくうちに、どんどん拍車がかかっていく。そうすると嘘がさらに確固たるものになるんですよ(笑)。だから「嘘は100回つくと真実になる」なんて言うけれど、そういうのを感じましたね。非常に興味深い、おもしろい連載だったと思います。

金子■嘘をつく楽しみ。嘘に参加する楽しみ。……でも、“蒸気のある生活”って、たぶん初めてですよね。「サクラ大戦」の蒸気都市、帝都っていうものの実像が、5〜6回でしたけど、初めて書かれたっていう意味でも、非常に貴重な場所をいただいたなと思いますね。

明貴■それにねー、ニャンニャンもいるんだよ(笑)。ニャンニャンの人気も高まってきてるみたいだし。あと、ドイツさん、ものすごく愛猫家なので(笑)。猫に関する知識満載なんですよ。

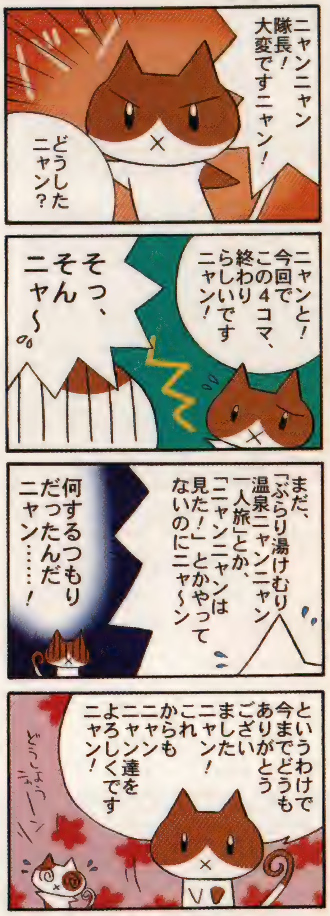
鈴木■もう、ねえ(笑)。

金子■ニャンニャンもジャンポール的なキャラに育ちそうですしね。4コママンガもまたすごく楽しみなんですよね(笑)。

進め!! ニャンニャン

第18話 え？ 聞いてないーニャーん！の巻

作/結原 りん



今回で4コマも終わりです。が、ニャンニャン達はまだまだ活躍する予定だと思います(笑)ので、今後も応援よろしくお願いしますニャン！ それでは、また！(えっ？)



どこよりも詳しいバーチャロン最新作大解剖!



対CPU戦ラストステージ攻略情報掲載! 授与機体情報もアリ!

電脳戦機バーチャロン フォース

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 4 "FORCE"

DATA
- セガ/ヒットメーカー
- 好評稼働中
- 対戦アクションゲーム(1～4人)
- カスタム基板(Hikaru)
- V04パイロットライセンスカード対応(1機体1枚対応)

V04カードを使った多彩なCPU戦を好んでプレイするパイロットも増えてきたが、クリア直前で足踏みしているシーンを多々見かける。そこで今回は、ステージ紹介や授与機体などの情報に加えて、CPU戦ラストステージの攻略をお届けするぞ。階級は高いのにクリアしたことがないパイロットは、事前にしっかりと予習しておこう!



CHAPTER 1 バトルフィールド・ガイダンス

今回紹介するステージは、CPU戦のステージ3&4に使われている。特にセントラル・シティは、戦っている場所によって戦術を大きく変える必要があるので、よくチェックしてほしい。

AREA Rentaria C-08
エリア名:レンタリア C-08

object Central City
地点名:セントラル・シティ

自機が戦いやすい地形へ誘い込め!

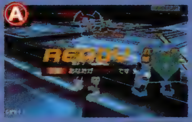
小型の障害物が6つと、小さな山状の障害物が4つ配置されているステージ。山状の障害物は移動を妨げられないので、ダッシュ攻撃や近接攻撃が得意な機体は、敵機をこの方向へうまく誘い込みたいところだ。逆に小さな障害物がある地点は、攻めにくく守りやすいと言える。



高い障害物がないため、ジャンプから狙撃していくのも有効だ。ただし、むやみにジャンプ攻撃をすると、着地を敵機にねらわれてしまうぞ。



スタート位置 近距離のスタート位置の場合は、うかつなスキを見せると敵機の反撃をすぐに受けてしまうので、慎重に行動していきたい。逆に遠距離の場合は、多少スキを見せても反撃を受けにくいので、レーザー系の攻撃で敵機の行動を制限することも重要だ。



A 近距離が得意な機体なら、いきなりダッシュ攻撃を仕掛けていくのもアリ。

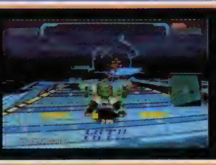


B 遠距離の場合、障害物の位置を考慮しながら、左右に移動するのが無難だ。

Check 1 障害物に隠れている敵機は、ボム系の攻撃でいぶり出すことを考えよう。隠れている敵機は無視して、レーダーで注意しつつ味方の援護をしてもよさそうだ。



Check 2 中央の山状の障害物の頂点付近は、ステージのどこからでも攻撃されやすいため非常に危険だ。レーダーで敵機の位置を確認しながら早めに移動していこう。



AREA Rentaria L-32
エリア名:レンタリア L-32

object Artifical Lake
地点名:アーティフィカル・レイク

障害物ゼロで移動に支障ナシ!

移動を妨げる障害物がまったくないため、ダッシュ攻撃を主体とした機動戦闘が多くなる。機動性能の低い機体にとってはやや苦手なステージと言えるだろう。こういった機体を使っているなら、外周部を背にするなどして、敵機に背後へ回られないようにするとよい。



敵機が外周部を背負っている場合もう一機の援護射撃にも注意したい。レーダーを見ながら、いつ離脱すべきかもつねに考えよう。



スタート位置 AおよびCのスタート位置の場合は、中央の台地に攻撃が遮られるため、山なりの攻撃で牽制していきたい。Bの場合、敵機とのあいだを遮るものはないが、敵機との距離が遠いため、レーザー系以外の攻撃は控え、自機の得意な距離に近づいていこう。



A このスタート位置の場合、援護主体の機体は、距離を離すことも考えたい。



B この距離で届く攻撃はごくわずか。自機の得意な距離まで近づいていこう。

Check 1 敵機と自機とのあいだにステージ中央の台地を挟めば、身を守る障害物にすることもできる。過信は禁物だが、ここから台地越しに攻撃していくことも考えておこう。



Check 2 坂の付近で攻撃を発射しても、地面に当たって消えてしまいがち。このような場所では、水平に射出する攻撃は避け、山なりに飛んでいく攻撃を使っていきたい。





友達とともにバーチャロイドを駆使せよ!!

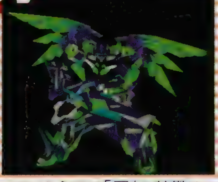
CHAPTER 2 バーチャロイド・バリエーション・ガイド

今回のバリエーション・ガイドでは、スペシネフ13系列とボックス系列の5機体を紹介する。授与機体に乗り換えた直後などに、戦術を組み立てる際の参考にしてほしい。

YZR-XIII x SPECINEFF 13 x スペシネフ13系列

スペシネフ13系列の授与機体は、機動性能や近接性能の数値が同じことからもわかるとおり、初期機体のスペシネフ13「罪」との差が少ない。そのため、乗り換えたあとも大きな違和感なく使いこなせるはずだ。CWとLWの性能に機体ごとの特徴が出ているので、ここから自分にあった機体を選ぼう。

初期機体 YZR-XIII sin SPECINEFF 13 "The Sin"


スペシネフ13「罪」の特徴は、横方向に判定が広いCW。

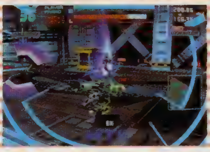
性能		評価
近接性能		B+
射撃性能	近距離	C
	中距離	C
	遠距離	D+
機動性能		D+

YZR-XIII war SPECINEFF 13 "The War" 一撃必殺の武装でしとめろ!



スペシネフ13「戦」

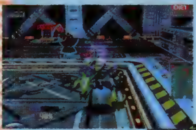
CWから放つ、威力の大きいアックス・ウェーブが最大の魅力。横方向への判定が小さいため、むやみに撃っても簡単に避けられてしまうが、敵機のスキを確実にねらっていけば大きな戦力になる。

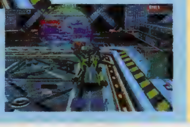

威力の大きい前ダッシュRWをつねにねらっていきたい。

性能		評価	比較
近接性能		B+	-
射撃性能	近距離	C+	↗
	中距離	C	-
	遠距離	C	↗
機動性能		D+	-

LW オリエンタル・サバス

誘導性能はそれほど高くないものの、長時間敵機を追尾するので牽制として最適。遠距離の僚機に対する援護射撃としても優秀だ。

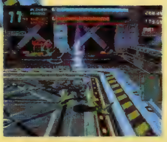

通常LWには攻撃力低下効果もある。ゲージがあるときはつねに撃っておこう。


ターボLWは、敵機を一定時間行動不能にする効果がある。

CW アイフリーサー13 ver.A（アックス・ウェーブ）

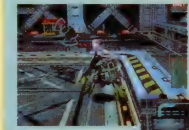
威力の大きいウェーブ弾を1発発射する。障害物に当たると消えてしまうので、使うときは障害物の有無も確認しておきたい。


通常CWは、敵機をロックオン中なら敵機方向へ発射する。


機体の正面に発射するしゃがみCWは、移動先を読んで使おう。

RW アイフリーサー13 ver.A（ニュートラル・ランチャー）

ゲージ消費量が大きいものの、威力が大きいのが魅力。牽制として使うとゲージがあっという間に0になるので、連発は避けよう。


通常RWは、敵機がダッシュキャンセルするときにねらいたい。

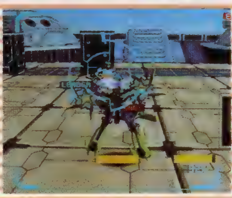

威力の大きいターボRWだが、射出時のスキが大きいので注意。

YZR-XIII end SPECINEFF 13 "The End" 攻撃を封じる手段が満載!



スペシネフ13「終」

CWを中心に、敵機の攻撃を封印する能力に長けている機体。敵機をダウンさせる攻撃は少なめだが、敵機の主武装を封印すれば、あとの展開が有利に進められるはずだ。


敵機の近接攻撃を封じてから近接戦闘を挑もう。

性能		評価	比較
近接性能		B+	-
射撃性能	近距離	D+	↘
	中距離	C	-
	遠距離	C	↗
機動性能		D+	-

LW ヴードゥー・ブラスト

ほかのスペシネフ13系列の機体が持つLWに比べると、弾速が速めになっている。連係へ組み込みにくいので中距離での牽制に使おう。


通常LWは、地面を跳ねながら敵機に向かって飛んでいく。


爆風を発生するターボLWは、敵機を一定時間行動不能にする。

CW EVLバインダー（ソウル・クラッシャー）

敵機の射撃武器を一定時間封印する弾を2発発射。ハーフキャンセルすることで、RWのみ重点的に封印する、ということも可能だ。


通常CWの誘導性能は低め。左右に広がりながら飛ぶしゃがみCWと合わせよう。


レーザー状のターボCWは敵機の射撃武器のすべてを一度に封印できる。

RW アイフリーサー13 ver.S（ニュートラル・ランチャー）

特に威力が大きめになっており、ダメージを奪うのに最適。しかし、ゲージ消費量が大きいのは変わらないので、無駄撃ちは避けること。


威力が大きいため、牽制から近距離での迎撃にも使っていきたい通常RW。


ターボRWは、敵機のすべての近接攻撃を封印する能力を持っている。

※文中のLWはレフトウエポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウエポン（両トリガー同時入力）を、RWはライトウエポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。機体性能は司令部による10段階評価で、右部分は初期機体との性能比較だ。

「電脳戦機バーチャロン フォース」プロデューサー亙重郎氏による 登場VR解説 Vol.3

<スペシネフ13系列の機体>

火星を跳梁するマシュー艦隊に所属する特殊VR部隊に配備された特戦VR。背部に装着されたEVLバインダーは、マーズ・クリスタルによるVコンバータの機能詐害作用をも相殺する強力なサイコ・ノイズを発振する。この能力を利用して、VRの機能を一時的にブロックする効果を持つ武装を装備したタイプも存在する。

●SPECINEFF 13 "The Sin"

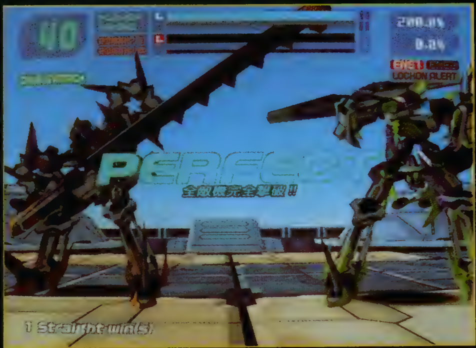
戦場で放散する死者の残留精神波を集めて増幅、これを攻撃性エネルギーに変換して再利用する「アンデッド・コンバータ」機能が備わったEVLバインダーを装着している。おかげで特異な戦闘力を有するようになったが、その源については各方面から非難が集中し、本機の通り名である「罪」が後づけで指定されるようになった。

●SPECINEFF 13 "The War"

スペシネフ系の中では、攻撃型に属するタイプ。歪曲された真言回路「マントラ・オーバードライブ」が実装されている。その強力な憎悪増幅機能は、エネルギー弾「オリエンタル・サバス」や、アイフリーサー13ver.Aからのエネルギー波の射出を可能にしている。

●SPECINEFF 13 "The End"

EVLバインダーの特性を最大限に活用した「ヴードゥー・ベクター」を装備して、各種機能阻害弾の射出を可能としたタイプ。単機での攻撃力という意味では決して飛び抜けた存在ではないが、過酷な火星戦線では機能不全に陥ること自体が死に直結することも珍しいことではなかったため、本機に遭遇すると交戦を控えるVRパイロットも少なくなかった。



VOX x-x VOX "x" ボックス系列

ボックス系列の授与機体は、初期機体のダンとは武装から機動性能まで、あらゆる面で変化した機体ばかり。そのため、乗り換えた場合は、イチから戦術を組み立てなおす必要がある。「乗り換えなければよかった……」ということのないように、授与機体が自分にあっているかどうか、十分考える必要がありそうだ。

初期機体 VOX D-101 "Dan" VOX "Dan"



あらゆる武装が、今回紹介する機体と違う。

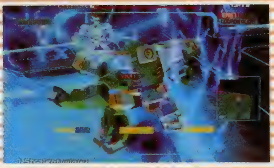
項目		評価
近接性能		E
射撃性能	近距離	C
	中距離	C+
	遠距離	C+
機動性能		D+

VOX A-300 "Age" VOX "Age" 高い機動性能は近距離戦で生かせ！



ボックス「エイジ」

近接性能と近距離での射撃性能が優れている反面、遠距離での射撃性能は最低クラスとなっている。高い機動性能を生かして、敵機にまとわりついていこう。



積極的に近接攻撃を仕掛けよう。

項目		評価	比較
近接性能		C	↗
射撃性能	近距離	B	↗
	中距離	D	↘
	遠距離	E	↘
機動性能		B	↗

LW ハイパー・クラブ HA-73

電磁状のボムを1発発射し、着弾地点に爆風を発生する。敵機にヒットした場合、一定時間シビれさせられるので、これでシビれさせてから、近接攻撃などをねらいにいくのが常套手段だ。



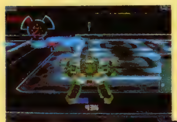
機体の正面に着弾する通常LW。主に身を守るために使いたい。



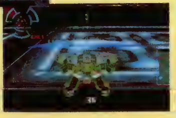
しゃがみLWは敵機方向に発射する。中距離での牽制に使おう。

CW カッター・ランチャー SBL-C29

この機体の武装の中では、比較的威力の大きい攻撃となっている。ゲージ消費量もそれほど大きくはないので、敵機がスキを見せたときや、中距離で戦っている僚機への援護射撃として多用したい。



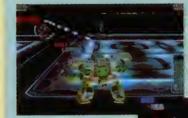
通常CWは輪状のカッター弾を2発発射する。中距離での援護射撃に有効だ。



ターボCWは半月状のカッター弾を機体の正面方向に1発発射。

RW ガン・システム LG-08

トリガーを引きっぱなしにすることで、小さな弾を連射できる。威力は小さいものの、弾の間隔がほとんどないので、敵機を追い詰めていきやすい。射程は短いので、近距離の敵機に使おう。



通常RWは歩きながら撃っても移動速度があまり低下しない。



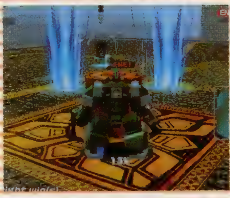
着弾点に爆風を発生するターボRW。威力が大きいので援護に。

VOX J-500 "Joe" VOX "Joe" 攻撃範囲の広さが魅力の機体だ！



ボックス「ジョー」

初代「バーチャロン」のドルカスを思い出させる機体。障害物の後ろから牽制し、敵機を焦らせる戦法も有効なので、ドルカスを使っていた人ならこの機体を選ぼう。



CWから繰り出すさまざまな連係攻撃が強力だ。

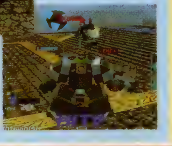
項目		評価	比較
近接性能		E+	↗
射撃性能	近距離	D+	↘
	中距離	B	↗
	遠距離	D+	↘
機動性能		D	↘

LW MALS-H09

トゲを出した左腕の先端部分を射出して攻撃する。連発はできないものの弾速が速く、威力も大きい。ただし、射出した左腕が戻ってくるまでは近接LWなどの攻撃判定もなくなるので注意すること。



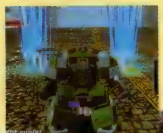
通常LWは敵機のジャンプキャンセルなどに使うと効果大。



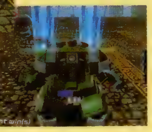
前ダッシュLWは、敵機が大きなスキを見せたときに使っていきたい。

CW ショルダー・ボックス・ランチャー SBL-P25

機体の斜め前方向にV字形に火柱を発射する。自機の身を守るのはもちろん、敵機の行動を制限したり、僚機への援護にも有効な万能兵器。これを中心に中距離を保ちながら戦っていくのが基本だ。



通常CWは、斜め前に火柱を発生するものの正面はガラ空きなので注意。



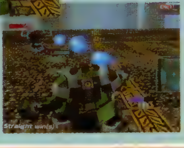
しゃがみCWは火柱の間隔が狭い。とっさの防御壁として使うのもアリ。

RW エジェクタブル・クロー・ランチャー ECL-A/N54

右腕の先に装備されたクローからファイアーボールを発射する。射出間隔が短いので、まずはこれで牽制することからはじめよう。威力が大きめなうえ、遠距離にも届くので、援護射撃としても優秀。



中・近距離での牽制や、僚機への援護射撃に有効な通常RW。



3発発射するしゃがみRW。敵機のジャンプの着地時などに使おう。



<VOX系列の機体>

巨大プラント「アダックス（※）」は、自らがイニシアチブをとれる市場開拓をめざし、見捨てられた星である火星に目をつけた。しかし、そこで発見されたマーズ・クリスタルがVRの搭載するVコンバータ活性を阻害するため、既成の第二世代型VRでは十分なパフォーマンスが得られないことが判明した。そこで彼らはクリスタルの影響下にあっても支障なく稼働する新型VRを開発する。「VOX」と呼ばれる一連の機体群は、いわゆる第三世代型として実用化された最初のグループである。同プラントが手がけた第二世代型VR「ボック」シリーズのコンセプトを継承するユニット・スケルトンシステム（USS）を採用しており、フレキシビリティの高さは他機種と一線を画する。この構造上の利点をいかして、第三世代型中最多の派生型を生み出した。

※第三プラント「ムーニー・バレー」は、VCa6年以降、自らの名称を「アダックス」へと変更した。

●VOX D-101 "Dan"

支援型VR。コストパフォーマンスに優れた堅牢な機体で、あらゆる戦場で大量に使用された。「VOX」系の組み合わせによる戦闘団は火星戦線における定番の戦力で、地球圏からの新規参入部隊にとっては脅威の的だった。

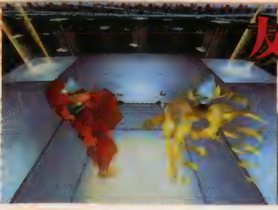
●VOX A-300 "Age"

軽戦闘VR。「ダン」同様、極めてコストパフォーマンスに優れた機体で故障も少なく、火星戦線全域で大量に使用された。

●VOX J-500 "Joe"

攻撃型VR。水準以上の火力と装甲をコンパクトな設計に収めた優秀な機体で、攻撃力の要としてあらゆる戦域で重宝された。

※文中のLWはレフトウエポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウエポン（両トリガー同時入力）を、RWはライトウエポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。機体性能は司令部による10段階評価で、右部分は初期機体との性能比較だ。



友達とともにバーチャロイドを駆使せよ!!

CHAPTER 3 対CPU戦ファイナルエリア解説

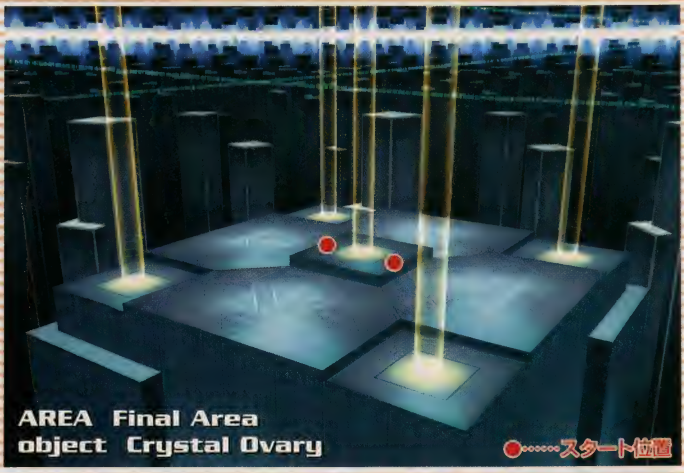
ヤガランデを倒せるパイロットはちらほら見かけるようになったものの、CPU戦の最後に待ち構えるアジム&ゲランにやられてしまうパイロットはまだまだ多いようだ。ここでは、その攻略法を徹底的に解説する！

CPU戦の最後、ファイナルエリアに待ち構えているのは、前作にも登場したアジムと、女型アジムとも言えるゲランのコンビ。見たことのない攻撃を繰り出してくるものの、攻撃パターンは一定なので、まずは回避を重視しながら攻撃パターンを覚えよう。また、下の行動チャートを見てもらえるとわかるように、最後の行動パターンは敵の残りライフによって2パターンに分かれる。Step Dが苦手な場合は、敵のライフを減らしすぎないように調整したい。

「アジム&ゲラン」行動チャート

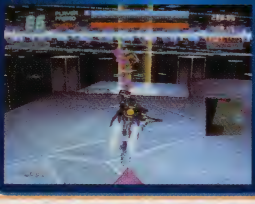
Step A → Step B → Step C →
- 敵ライフ100%以上 → Step B
- 敵ライフ100%未満 → Step D

スタート! → タイムアップ!



Step A 回避に専念

初めにつまづくのが、最初に撃ってくるクリスタル状の弾。この攻撃は誘導性能が非常に高いが、タイミングよくジャンプキャンセルをすることで簡単に避けられる。あとの攻撃は横ダッシュで回避していけば特に問題ないはずだ。


最初の弾をジャンプの上昇、次の弾を下降で避ける。以降は繰り返しだ。

Step B 合体が攻撃の合図

しばらくするとアジム&ゲランがステージ中央の高台に移動するはず。このあと2体は合体し、強力なレーザー攻撃を繰り出してくる。しかし、この瞬間は敵の防御力が低くなるので攻撃チャンスだ。スキを見て攻撃を撃ち込んでいこう。


強力なレーザー攻撃だが、じつは外周を左に歩いていれば簡単に避けられる。

Step C 複合攻撃も回避で!

レーザー攻撃が終了すると、アジムとゲランは分離し、ステージの中央からStep AおよびStep Bで使った攻撃を合わせながら攻撃してくる。この複合攻撃に対しては、下手に攻撃しようとせず、今までの避け方で確実に回避していこう。


クリスタルはジャンプキャンセル、ほかの攻撃は横ダッシュでオーケーだ。

Step D 攻撃あるのみ!

合体後、ステージの隅に4つのクリスタルが登場したらこのパターン。各クリスタルから反射したレーザーが自機を襲ってくるので、ステージ外周のフチの部分から、斜め前へ移動して避ける。あとは諦めずにひたすら撃ちこめ！


レーザーがクリスタルで反射しだしたら、斜め前へ移動して回避しよう。

VOX J-504 "Jane" VOX "Jane" 広範囲への攻撃にはウラがある!?



ボックス「ジェーン」

ボックス「ジョー」とあまり武装の変化はないように見えるが、実際に乗り換えると間違いなく違和感を感じる機体だ。その違和感はRWとLWが入れ替わっていることにあり、乗り換えた場合は、まずこの違いに慣れる必要がある。ボックス「ダン」からいきなり乗り換えると戸惑いやすいので、武装が近いボックス「ジョー」に一度乗り換えてからこの機体に乗り換えることをオススメする。


前ダッシュLWが3発あり、近距離戦は得意？

近接性能		E+	↗
射撃性能	近距離	C	-
	中距離	C+	-
	遠距離	D+	↘
機動性能		D	↘

LW エジェクタブル・クロー・ランチャー ECL-A/N54

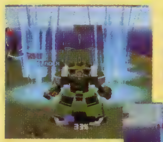
左腕のクローよりファイアーボールを発射する。ボックス「ジョー」のRWと大差はないが、前ダッシュLWが3発になるかわりに威力が低下するなど、攻撃形態が多少変更されている。


以外と連射が効く通常LWは、ゲージ消費量をあまり気にする必要がない。


ターボLWは敵機にまとわりつき、機動性能を低下させる。

CW ショルダー・ボックス・ランチャー SBL-P25

V字状に火柱を2本発生する。中距離での牽制や援護に有効だが、射出時のスキは大きいのでよく安全を確認したい。特に近接間合いでの迎撃用途で使うと、簡単に回り込まれてしまうので要注意。


通常CWは正面には攻撃できない。旋回などで角度を調整してから撃て。


ターボCWは中央から、跳ねながら進む2発の弾を発射する。

RW MALS-C22

右腕の先についたチェーンソーを発射する。誘導性能はそれほど高くないものの、弾速が速く、威力も大きめ。武器ゲージ消費量が大きく、連発はできないので、確実にヒットするときだけ使おう。


通常RWは敵機方向へ飛ぶため、中距離での牽制に有効だ。


近・中距離で敵機がスキを見せたら前ダッシュRWをねらおう。

●VOX J-504 "Jane"

攻撃型VR。「ジョー」の同型異機で、火器の装備形式が左右逆転している。「ジョー」同様、水準以上の火力と装甲をコンパクトな設計に収めた優秀な機体だ。



最新情報をお届け！！ バーチャファイター4スキルズ ドリマガ責任編集 VF4 skillZ

今回はVF.NET大特集！ VF.NETを使った遊びの楽しさと魅力を再確認しつつ、DC版のプレミアムディスクも紹介！ さらに、お悩み相談のFAQ付きで内容充実!!



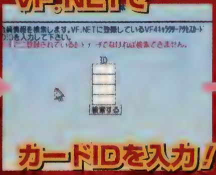
●セガ ●好評稼働中 ●アーケードゲーム(対戦格闘) ●1～2人 ●NAOMI2基板

今一度VF.NETの魅力を機能をチェック！

VF.NETとは、「バーチャファイター4(以降VF4)」とキャラクターカード、そしてi-modeを使った新しい遊びの提案のこと。使い方は簡単で、まず専用のキャラクターカードを使って「VF4」をプレイする。このキャラクターカードには自分の戦績やリングネームなどが登録でき、しかも勝敗によっては自分の段位が上がることもある。さらに戦い方しだいで、試合中にキャラクターに装備できるアイテムが入手できる。これらの情報は、筐体からVF.NETのサーバーへとつねにアップされるようになっている。また、i-mode対応の携帯電話からVF.NETにアクセスして入会登録し、キャラクターカードを登録すると、自動的に筐体からアップされるデータをi-mode上で見られるようになる。しかも単に見るだけではなく、アイテムの装備やリングネームの登録・変更、さらに「VF4」をプレイ中にもデータが自動的に更新される仕組みになっているのだ。ネットとカードを使い、自分の対戦データを残すだけでなく、キャラクターのアイテムやカラーコーディネイトの変更も可能だ。つまりi-modeを使えば、アミューズメントセンターでリアルタイムにこれらのことができるのだ。

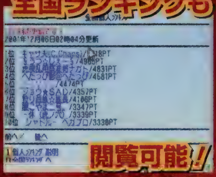
カードを使って

プレイ！
新しいキャラクターカードを使ってプレイ！ 次回からは自動的に選択したキャラが選ばれる。

VF.NETで

カードIDを入力！
VF.NETに入会したら、カードの背面にあるIDナンバーを登録しよう！

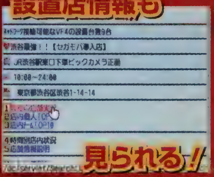
登録終了！

早速変更だ！
VF.NET上で登録が終了したら、全国ランカーの仲間入り！ アイテム装備なども楽しめるぞ！

全国ランキングも

閲覧可能！
対戦ごとに加減されるポイント数で、個人・チームの全国ランキングが争われているのだ。

リングネームも

つけられる！
カードとVF.NETを使えばリングネームの登録ができる。自分のキャラ性をアピールしよう。

設置店情報も

見られる！
最近行ってる店舗やその店舗でのランキングも見られる。店での強い人を確認することも可能。

DC版とi-modeを活用して

全国ランキングからバトルアリーナまで充実したVF.NETコンテンツ！

いろいろなコンテンツが用意されているVF.NET。なかでももっとも利用するのが『カード情報』だろう。ここには、登録したカードのキャラクターが表示され、選択すると個別の勝敗数と勝率、プレイヤーからの評価が見られる。また、アイテム装備やカラーコーディネートもここで変更できる。ちなみに同じキャラクターを2枚登録することはできないぞ。『ゲームで遊ぶ』では、VFバトルアリーナにジャンプできる。VFバトルアリーナの詳しい内容は、右の紹介を参考にしてほしい。『VF.NET各種設定』は、リングネームのような個人情報の登録ができる場所。なお、リングネームは全カード共通になるので要注意！ 『アーケード情報』では、店舗検索や全国ランキングが見られるぞ。ランキングには個人・チームの総合ポイントのほかにも、いろいろと用意されているのだ！

リングネームは慎重に！

リングネームは登録するカードすべてに反映されるので、キャラ専用の名前は避けよう。

アイテムをチェック！

試験終了後に宝箱が出たらアイテムゲット！ すぐVF.NETへ接続して内容を確認し、装備しよう。

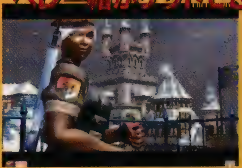
POINT バトルアリーナでレアアイテムをゲットできる

VF.NETから入れる育成ゲームのVFバトルアリーナ。ここではキャラを選び、1日5回のトレーニングでキャラクターのパラメータを強化できる。ほかのプレイヤーが育てているキャラと対戦することもできるぞ。

一見ただのミニゲームのようだが、じつは「VF4」と連動していて、VFバトルアリーナで購入したアイテムの一部は「VF4」のキャラクターアイテムとして反映されるのだ。なかには幻のアイテムと言われるベネッサのライフルやベレー帽などもある。もしアイテムコンプリートを目指しているのであれば、このVFバトルアリーナも制覇しないとダメなのだ！

問答に答えて、パワーアップ！


選択肢を選ぶだけ。単純明快な、楽しいゲームになっている。

ベレー帽がゲットできる！

ベレー棒は100連勝アイテムだけかと思いきや、ここで入手可能だ。

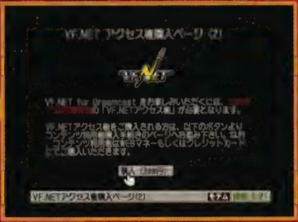
M16似のライフルも！

初期に公開されたまま入手方法が不明だったが、ここで入手できる。

通信費が格安！　新規登録もできるDC版！

DC版での入会方法

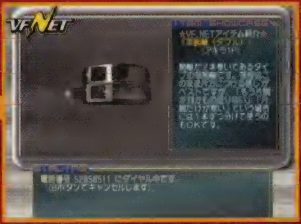
1 ネットにつなぎ、アクセス権を購入



ソフトを立ち上げネットにつないで、アクセス権を購入！ 月額たった300円で利用できる。

2 ゲームに戻り、ネットに再接続。

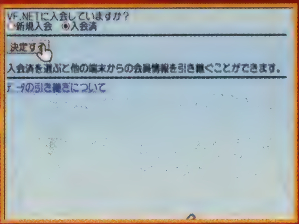
新規登録か入会済みを選ぶ



ゲームに戻り、ネットへ再接続！ ロード中、キャラクターの装備アイテムが立体で表示されるぞ！

3 あとは画面の指示に従って進めば

入会完了



あとは新規登録か、入会済みかを選んで、画面の指示に従って進んでいけば、入会完了だ！

シェンムーIIのプレミアムディスクを

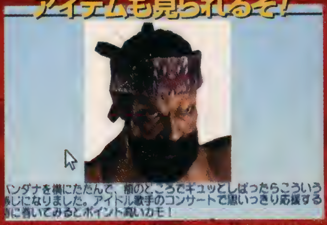


DCユーザーの特典！「シェンムーII」の初回限定版に同梱されているプレミアムディスク「VF4 Passport VF.NET」(以降、DC版VF.NET)を使えば、i-mode対応の携帯電話を持っていなくても、ドリームキャストからVF.NETにアクセスできる！

基本的にはi-modeと同じコンテンツが利用できるので、アイテム装備やランキング閲覧などはi-modeより便利かも？　ただし現時点では、VFバトルアリーナなどの一部のコンテンツが利用できない。しかし、時期こそ未定だが、今後対応の可能性があるということなので、DC版で新規登録をしてしまったために、VFバトルアリーナのアイテムが手に入らないということにはならないようだ。

自宅からしか利用できないのが難点だけど、その最大の魅力は、なんといっても通信費が格安で済むことだろう。i-mode版を使用すれば、アミューズメントセンターでリアルタイムに変更できるが、ひんぱんにアイテム装備を変えると、そのぶんパケット料金がかかり、請求書を見てびっくりする羽目になることも……。その点DC版VF.NETなら、さまざまな利用料金サービスを併用すれば、通信費自体をかなり抑えられるのだ。しかもDC版VF.NETでは、すでにi-modeで登録済みのカードを再登録できる。つまりi-mode版とDC版VF.NET、どちらも使えるようになるぞ。もし通信費が気になるならば、併用してみては？

アイテムも見られるぞ！



携帯端末よりも見やすく、ロード画面では装備アイテムがランダムで登場するぞ。

VF.NETもっと楽しもう！

その場で変更可能！　リアルタイムがウリのi-mode版



i-mode版での入会方法

i-Menuを選択
↓
メニューリストを選択
↓
ゲーム2を選択
↓
育成ゲームのVF.NETを選択
↓
登録手続きをすませば、**入会完了**

「VF4」稼働当初からドンドン加入人数が増加して、今や5万人以上のユーザーが利用しているi-mode版VF.NET。"元祖"なだけに、ほとんどのコンテンツが利用できる。レアアイテムを入手できるVFバトルアリーナを早くやりたいがために、i-mode対応の携帯端末を購入した人も多いとの噂もあるしね。

i-mode版の最大の魅力は、そのリアルタイム性にある。携帯電話を持ってアミューズメントセンターに行き、プレイヤーたちにアピールするようなリングネームやカラーコーディネート、装備しているアイテムを、その場で変更できるのは魅力的だ。これはDC版では不可能なことだし、プレイ中に入手したアイテムを、すぐに確認できるのもi-mode版だけの特典といえるだろう。また、ニュース配信を受けるように設定すれば、連勝記録などが直接携帯電話のメールに届く。これを見て、「連勝記録を作ったヤツはどんな人だろう？　今日はそいつが連勝記録を出した場所に行こう！」なんて具合に、ニュースと店舗情報が外出先で利用できるわけだ。

いろいろな遊び方に使えるi-mode版。ちなみに12月中旬より、J-SKY版への対応も開始するらしい。今後はいろいろな機種やアクセス方法で利用できるようになるようだ。

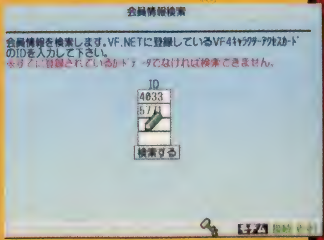
その場で変更可能！



アイテムやカラーコーディネートをその場で自在に変更できる。それがi-mode版最大の利点！

POINT　DC版とカードの共用は可能だが…

DC版VF.NETで入会済みを選択した場合、i-mode版で使っていたカードのIDを登録すれば、共有できる。しかしDC版で登録したカードをi-mode版で登録することは、今の段階ではできない。そのため、もし併用したいなら、i-modeで先に登録しよう。

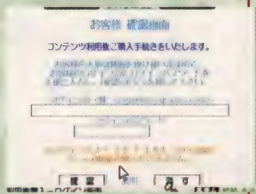


併用して使いたい場合は、まずi-mode版から登録すること。DC版からだと併用できなくなる。

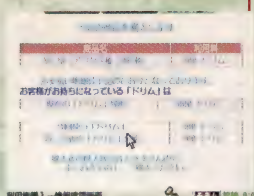
DC版・i-mode両対応！
VF.NETに対する疑問を解消する FAQコーナー Vol.1

Q1 DC版VF.NETで アクセス権を購入したのにVF.NETに入れない！

A1 ISAOのログインIDとパスワードが間違ってないか再確認してみよう。登録時に使用したパスワードを変更した場合は、変更後のパスワードが必要になるぞ。なお、DCを複数持っている人は、アクセス権を購入したDCでの接続か確認すること！ アクセス権を購入したDC、および購入時に使用したログインIDでないと、アクセス権を購入してないと判断されるぞ！



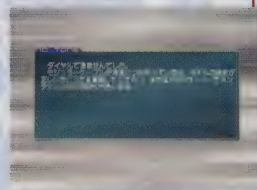
DCを複数持っている人はアクセス権購入画面でIDを間違えないこと。



ほかのIDだと、いくらアクセス権を購入しても入れないぞ!

Q2 「ホストにつながらない」と表示される

A2 サイトの混雑が主な原因と考えられるので、接続する時間帯を変えて再度試してみよう。混雑以外にも、DC本体の内蔵時計が合っていなかったり、プロバイダーの利用料金が未払い、PPPの設定がめちゃくちゃだったりすると接続できない。時間帯を変えてもダメな場合は、これらの問題をクリアしてるか確認してみよう(特にPPPの設定。DNSの設定ができているか)。



つながらないときは、少し時間をおいて再接続してみよう！



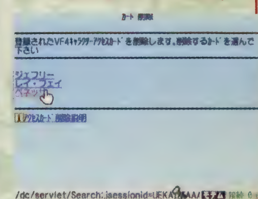
それでもダメなときは、DC本体の時間設定を確認してみよう。

Q3 ネット未接続筐体でカード更新をしたらリングネームがNO NAMEになってVFバトルアリーナで獲得したアイテムが消えてしまいました。

A3 ネット未接続の「VF4」でカードを更新をすると、連勝記録・更新日当日の勝利ポイント・対戦履歴などのデータが消えてしまう。もし消えてしまったら(100%確実ではないが)カードIDを確認し、旧カードをVF.NET上で削除して新カードを再登録してネット接続筐体で「VF4」をプレイすると情報が復旧することがある。



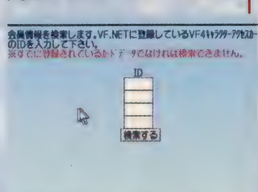
ネットにつながっていないところでカード更新作業をするのは危険。



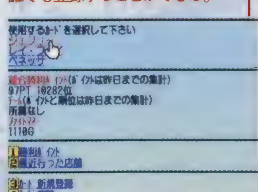
一度IDを消去してみて、新しいカードで再登録してみよう。

Q4 友人の携帯やDCでアクセスカードを登録できますか？

A4 未登録カードであれば、持ち主が誰でも登録は可能。しかしあとになって、引き継ぎするときに問題が発生することが。現在、i-mode同士というように同じ接続環境を使った場合はデータが移せないし、1つのユーザーデータを2つに分けることもできない。友人とはいえ勝手にアイテムやリングネームを変えられる可能性も出てくるので、あまりオススメできない。



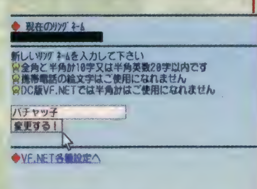
まだ登録されていないカードなら、誰でも登録することができる。



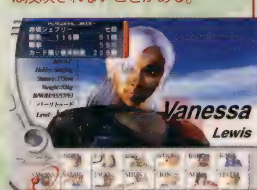
変更するのが面倒になるので、できれば自分の機種で登録しよう。

Q5 アーケードでプレイしてもカードのデータがVF.NETに反映されません。なんで？

A5 正しくネット接続された「VF4」でないと、プレイデータがVF.NETのカード情報に反映されない。また、正常につながっている場合でも、カードアクセスのタイミングがずれてしまったときは更新されないことがある。更新されないときは、多少時間をおいて正常にネット接続されている「VF4」をプレイするとデータがアップされ、VF.NET上のデータも更新されるぞ。



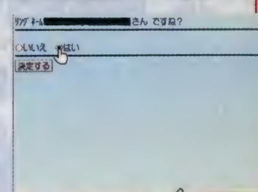
こっちで名前を変更しても、すぐには反映されないことがある。



時間をおいてプレイすれば、カードもVF.NETも更新される。

Q6 携帯電話を機種変更したらVF.NETのデータはどうなるの？

A6 機種変更の場合は自動的にデータが引き継がれるので、今までどおりの利用ができる。なお、携帯を新規購入した場合や、i-modeからJ-SKYというように機種を変更する場合にもデータが引き継げるかどうかは、下の表を参考に確認してほしい。



単なる機種変更ならば、引き継ぎは何もせずにできるのだが……。

引き継ぎできるかどうかの判別表 (2001/12/14現在)

状況	引き継ぎ
i-modeに入会済みで機種変更をした場合	○
i-modeに入会済みでi-modeを新規購入した場合	×
i-modeに入会済みでJ-SKYへ新規購入した場合	○
J-SKYに入会済みで機種変更をした場合	○
J-SKYに入会済みでJ-SKYを新規購入した場合	×
J-SKYに入会済みでi-modeへ新規購入した場合	×

VF.NET通信

SEGA-AM2とドリマガ共同企画　誌上レース番外編

全国大会予選が各地で開かれ、本気モードとなったランキング上位陣。チームでは、あの有名どころが消滅する一幕も!?

解散？　合併？　チームランキングで大混乱？

個人総合ランキングでは、2位以下に圧倒的な差をつけて「キャサ夫」が今回も1位を独走！　もはや彼の勢いを止める相手はいないのだろうか？　そう考えながら下位のランキングを見ていると、20位に「ちび太」の名前が！　VFシリーズ屈指の実力者であるちび太が、今後猛追をかけてくる可能性は十分考えられる。

チーム総合ランキングでは、「魔神一家」がトップを疾走中！　そして、激戦地で戦っていた古参チーム「sibuya evolution」が、突然ランキングから消滅！　解散か？　それとも分裂か？　その真相は定かではないが、この影響を受けて「P★A★D」「チームCYC」がこちらも古参の「三十路連合・吉岡会」を抜いて上位に浮上！　チームランキングバトルはさらに激化しそうだ。

連勝記録に関しては、今回も100連勝達成者が続出。ただし100連勝アイテムほしさに自作自演で記録を作っているプレイヤーが多いようなので、実力で100連勝したかどうかはもはや判別のしようがない。

最近は全国大会に向け、各技の避け方向の確認といった細かいチェックが入りつつある。直線系の技に見えるラウのⓀは腹側に避ける必要があったり、レイフェイのⓅ+Ⓚは避けられなかったりと、いろいろな新事実も発覚して、新しい戦法も生まれつつあるようだ。「F4」では避け行動が強いことから、半回転系の攻撃にも注目が集まっている。なかにはⓀなどのあまり使われなかった技すら活用するキャラも出ているとか。



直線的に見えてじつは回避不能。そこからの連係もなかなか強いレイフェイのⓅ+Ⓚ。

個人総合ランキング

順位	ポイント	リングネーム
1	5720	キャサ夫(C.Chaps)
2	4934	§うつ☆じぇ?§
3	4587	具志堅祭　准将ナガト
4	4524	へたっぴ影@へたっぴ
5	4411	┗┫∵┣┓
6	4317	ジョウ★ＳＡＤ
7	3925	狩り首族☆族長
8	3315	七条ジャッ鬼ー
9	3310	きびだんご
10	3278	シャドルー　ベガプロ
10	3278	一休（虎ノ穴）
12	3255	ドラゴンウルフ
13	3208	兵火ジャッキー
14	3185	(￣□￣;)!!
15	3181	関西山王会　格闘愛
16	3164	ハイキック（虎ノ穴）
17	3133	CYC/初代旭川パイ
18	3092	シタパン
19	3077	みんごる師範
20	3076	ちび太(C.Chaps)
21	3075	ＨＳＤ
22	3069	忍者1200 容赦千厘
23	3009	J-L・ピカード
24	2996	市川華族ヤワタスター
25	2961	サンゲる毛(阿羅漢)
26	2955	Ｈ・Ｓ・Ｕ。
27	2945	十三アキラ@學窓會
28	2942	静岡茶会　ムッキー晶
29	2930	ネオ・タワー
30	2873	オヤジジェフリー

チーム総合ランキング

順位	ポイント	チーム名
1	23484	魔神一家
2	19373	P★A★D
3	18595	ﾁｰﾑCYC
4	18524	単脚くらぶ
5	18098	三十路連合・吉岡会
6	16966	VF-LOVE
7	16579	Team2ch
8	16115	具志堅祭
9	15924	へたっぴな俺たTEAM
10	15411	関西山王会
11	14772	ヨガスモーカーズ
12	14735	とんかちシャレ神戸
13	14517	太鼓部屋
14	13961	運がいい
15	13682	結城一族

連勝数ランキング

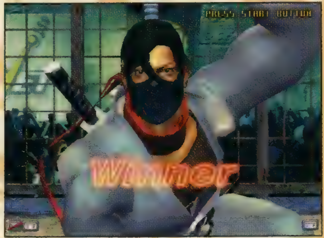
順位	連勝数	リングネーム
1	216	土屋 ジョー
2	204	竜操魔王軍 十日市
3	181	酔狼
4	174	ばついちん@子供一人
5	162	米国村★舜帝
6	158	明らかにナウシカ。
7	154	くどちゃん
7	154	ラ・くわずぃ・ぁぁ！
9	152	大麻（スペイン）
10	149	ぢゃっきい(ＰＫＧ)
11	142	竜之介[C'est La Vie]
11	142	市川華族ヤワタスター
13	132	結婚資金でも貯めるか
14	131	全国遠征GP札幌支部長
14	131	カカロット

新企画! ドリマガアイテム情報局 拝見あなたのキャラデータ Vol.4

今回は自己主張の激しい忍・カゲのコーディネートを紹介！　頭髪関係が変化すると、もはや別キャラだ！

総髪の忍　参る!

カゲはとにかく装備できる武装が非常に多い。なかでも忍者刀にはいろいろなバリエーションがある。今回紹介するカゲは、二本差しになっている忍者刀と、仕込み刀を装備している。このほかにも手裏剣やかぎ爪などが装備できるようだ。また、なんといっても特徴的なのが頭髪。今回装備しているのは総髪だが、束ねていない髪も用意されているようだ。どちらも幻球がそろわないと手に入らない超レア物！　またカラーでは、頭巾以外はすべてグレー。ちなみに頭髪を装備して頭巾の色を変更すると、首の部分のみ色が変わる仕掛けになっているようだ。



装備アイテム

- 総髪
- 忍者刀（二本差し）
- 鋭断の腕輪
- 仕込み刀

カラー

- 頭巾＝赤
- 上着（胴）＝グレー
- 上着（そで）＝グレー
- パンツ＝グレー

初回限定の「シェンムーII」を3名様に! Scoop

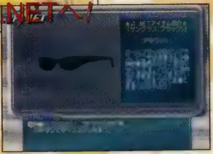
なんと今回は、VF.NETチームから豪華プレゼントが！　今回紹介したDC版VF.NETこと、『VF4 Passport　VF.NET』が同梱された初回限定版の「シェンムーII」を3名にプレゼント！　まだネット登録していないアナタ！　下記のあて先までハガキを送るべし！　締め切りは12月28日必着。自分の住所や名前を書き忘れないでね〜。

これを3名様に!!



今や品薄となっているレア物の「初回限定版」を3名様にプレゼントするぞ!!

DCからVF.NETへ!



特典映像満載！『プレミアムディスク』を活用し、「VF4」をもっと楽しもう！

次回はPS2版「バーチャファイター4」特集!

ついに実機上での画面紹介が始まったPS2版「バーチャファイター4」。次回、当コーナーでは、そんなPS2版をクローズアップ！　もちろん全国ランキングとアイテム情報も引き続きお届けするぞ！

あて先

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリマガ 編集部
「VF4スキルズ」係

知りたいことは一つだけ―誰が一番速いのかーッ！

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT™



「湾岸ミッドナイト」とは？

『週刊ヤングマガジン』（講談社刊）で「頭文字D」と双璧をなす人気の走り屋漫画。乗り手を拒む「悪魔のZ」と呼ばれるS30を手に入れた青年アキオが次々と出会う走り屋たち。しかし、本作の魅力は激しいバトルの描写ではなく、巡り会う走り屋たちの生き様に触れて少しずつ成長していくという、人間ドラマだろう。単行本は第21巻まで発売され、現在も好評連載中だ。

12月下旬稼働予定
ジャンル■RAC（レース）
発売元■ナムコ
プレイ人数■1〜2人　■SYSTEM246基板（アーケード）

今年の9月に行われたAMショーで発表され、話題を呼んだ、あのレースゲームがこの冬稼働開始！　美しく再現された首都高を舞台に繰り広げられる、走り屋たちの熱き最高速バトルを心と体で感じろ！

チューンドカーコミックの金字塔、ついにゲーム化！

ただ、速さだけを求め深夜の首都高を駆け抜ける走り屋たちの世界を描いた人気コミック「湾岸ミッドナイト」。その硬派な世界をゲームで再現した本作が、いよいよアーケードを走り始める。従来のレースゲームとは一線を画す、独特のシステムや原作を生かした演出など、本作の魅力を紹介していこう。



バトル中にはさまざまな演出がカットインし、原作ファンの心を熱くしてくれる。

美しく再現された首都高が闘いの舞台ッ!!



全長なんと180km!!

原作どおり、本作の舞台は湾岸線、横羽線、環状線を含む首都高。本作ではその180kmにおよぶ首都高がリアルに再現されている。

◎スタート地点を選べる

数多くの乗り入れ口（ランプ）が存在する首都高。本作ではその中の7カ所からスタート地点を選択できる。

◎時間によって状況が変化

本作には時間帯の概念があり、ゲーム内の時間によって空の色やアザーカーの交通量が変化する。

原作の雰囲気を見事に再現するゲームシステム!!

走り屋同士、1対1の勝負で勝敗を分けるのが、画面上に見えるライフゲージと制限時間。プレイヤーはライバルと首都高を走行し、ライバルに先行されている間ゲージが減少し、ゲージが先になくなったほうが負け、というシステム。また、制限時間内に決着しない場合は先行しているほうが勝ち、となる。



ライバル車に抜かれなくても、壁面や他車への接触でもゲージは減少するので要注意。



シナリオモードでは三つ巴のバトルが発生することも！　2台を相手に勝利できるか？

シナリオモード

プレイヤー自らが走り屋となり、引き合うように巡り会った走り屋たちとバトルを繰り広げるモード。目標は一つ、首都高を走る伝説の走り屋とのバトル。キミは巡り会えるか？



原作ファンなら思わずニヤリとしてしまう名セリフが！

タイムアタックモード

ライバルとのバトルは抜きに、首都高の定められた区間の走行タイムを競うのがこのモード。結果はパスワードとして表示され、インターネット上のランキングへ登録可能だ。



アザーカーのいない首都高で、全力の最高速トライーッ！

そして、業務用レースゲーム初！ 乱入対戦が可能ッ！

1対1のバトルがメインである本作は、なんとレースゲームでありながら格闘ゲームのように乱入による対戦が可能！　今までにない白熱した対戦を楽しめるだろう。

乱入対戦では、格闘ゲームさながらの2ラウンド制バトル。乱入拒否も設定可能。





乱入時に気まずい雰囲気にならないよう、シートの間にはセパレーターが設置されているぞ。

 　※画面写真や筐体は開発中のものです。

「それがオマエの竜になるのか?」

使用可能車種は全12種!

走り屋にも人気の実名車12車種の中から好きな車種を選択し使用可能。マニュアル・ミッションの操作系以外にも、色も自由に選べ、さらにエントリーネームはナンバープレートとして表示される。キミは命を乗せて走る相棒にどれを選ぶ?






MR-2 GT-S(SW20)
SUPRA(JZA80)
SILVIA SPEC-R(S-15)

RX-7
FD3S TYPE RS
FC3S

SKYLINE GTR
BNR34
BCNR33
BNR32

LANCER
EVOLUTION VII
EVOLUTION V

IMPREZA
GD8
GC8(VERSION VI)

同じ匂いを持つものだけがわかりあえる——

首都高を速さだけを求め走るライバルたち

シナリオモードには原作に登場した数多くの人物がライバルとして登場し、キミの前に立ちはだかる。彼らを抜き去り、伝説のマシンに出会うことができるかッ?
「会えるよ。会いたいという意思が本当なら——」

地獄のチューナー 北見淳

アキオの乗る「悪魔のZ」を最初に組み上げた通称「地獄のチューナー」。本作では、リザルト画面や乱入画面に登場し、原作どおりの無愛想な言葉でメッセージを告げる。



▼SPEED SHOP マッハ ガッちゃん(UCF10改)

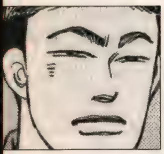
「これは俺がやらなきゃダメなんだヨ」



山本や太田たちと肩を並べて走っていた元走り屋。エンジンのセンスはないが、エアロに関しては山本たちにもいち目置かれる、とっても陽気な男。

R200CLUB

かつて谷田部のタイムトライアルで活躍していたGTR専門の複合チーム。今では売名のためだけに走る集団になり下がっている。



▼CCR **元木**(BCNR33改)



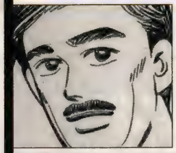
▼JAPAN **帝塚**(BCNR33改)



▼JPPスピード **園田**(BCNR33改)

▼YM SPEED 山本和彦(BNR34改)

「静かな血が騒ぐのがはっきりわかる」



レイナの34Rをチューンしたショップのオーナー。しばらくの間は安定志向になっていたが、アキオやレイナ、北見に触発され、チューナー業を再開した。

▼RGO 太田和夫(FD3S改)

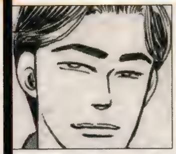
「速い方が正しい—それだけだ」



暴走族から走り屋、そして谷田部で300kmを叩きだ出し、ロータリーEgのチューナーとしてその名を馳せたRGOのオーナー。今なおその腕はさびついていない。

▼RGO 山中(BNR34改)

「実戦でこそわかるそのセッティング」



太田のもとで働くRGOのチーフメカニック。マジメで頭の固いタイプだが、マサキやアキオたちと出会い、チューナーとして成長しつつある。

▼TEAM EXCITING 原田(Z31改)

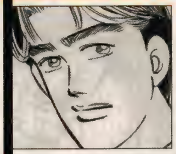
「走りの次元が全然違っているーッ」



平本の同僚で、働いた金を車のチューンに注ぎ込む若者。しかし、腕はまだまだ未熟で、バトルに熱くなってエンジンブローを起こすことも……。

平本洸一(BNR32改)

「連れて行ってくれ、早くあの場所へ」



かつては首都高を走っていた走り屋。結婚して普通の生活を送っていたが、走りに未練があることに気づき、自分に決着を付けるべく再び首都高へ……。

マサキ(FD3S改)

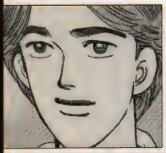
「チューンドロータリーを選ぶ、その気持ちだ」



太田と共に谷田部のタイムトライアルに参加していた元RGOのドライバー。悪魔のZと再会し、自分の気持ちに答えを見つけるべく再び走り始めた。

相沢圭一郎(JZA80改)

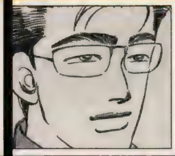
「今はっきりと一体化したオレとスープラ……」



山本や太田、がっちゃんと共に走っていた伝説の首都高ランナー、相沢の息子。彼もまた父の面影を追って首都高を走り、父の仲間が作った車でZに挑む。

▼FLAT RACING 黒木隆之(BCNR33改)

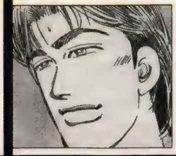
「たどり着く場所は変わらない」



元R200クラブのメンバーだったが、現在のあまりにネガティブなスタンスに嫌気がさし離脱。自分は間違えていないと確認すべく今日も首都高を走る。

▼WORKS-R 神谷エイジ(CP9A改)

「速い奴はすぐわかる、雰囲気が違うんや」



大阪環状をテリトリーとする関西の走り屋。本物の走り屋の棲む首都高に憧れる、自分の気持ちに決着を付けるべく3カ月だけと心に決めて上京する。

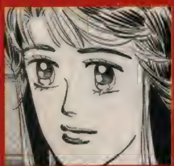
城島洸一(FC3S改)

「正しくなくともそれを選択することもあり、だろ?」



現在は自動車評論家。しかし、かつてはブースト専門のチューンショップZEROのドライバーだった。アキオと出会い、冷めていた車への想いが再燃した。

秋山零奈(BNR32改)



テレビやファッション誌で活躍するモデル。首都高へ走りに出かけたある夜、アキオのZに出会いアキオと悪魔のZに惹かれていく。走りの腕前もかなりのモノ。

「レイナの側にはあのZが居るッ!」

その車はまるでくるおしく身をよじるように走るという——



廃車工場で廃車寸前のZに出会い、復活させた男。つねにマシンと対等という走りで、忌み嫌われた悪魔のZを乗りこなす。

朝倉アキオ 悪魔のZ(S30改)

THE KING OF FIGHTERS 2001

●開発元：イオリス／ブレッツァソフト
●発売元：ブレッツァソフト
●販売元：サンアミューズメント
●稼働中●対戦格闘
●1～2人●MVS（アーケード）

未公開だったいくつかの必殺技と、ボスキャラ・ゼロがいよいよ公開されたのでお届けしよう。

前号で各キャラクターの必殺技コマンドを一挙掲載したが、じつはまだ９つもの必殺技が隠されていたことが判明した。いずれも超必殺技やMAX版超必殺技であるため、これを知っているのと知らないのとでは戦力に大きな差が出るだろう。とくに、K9999は必殺技自体が少ないので、今回公開された２つの技を効果的に使っていきたい。

キャラ	技名	コマンド
マリー	MAX M・ダイナマイトスウィング	A・A←B・C
庵	MAX 裏参百拾六式・豺華	八稚女中↓↘→×4＋ＡＣ同時押し
アテナ	MAX サイキック９(サイコソード)	サイキック9の9段目に→↓↘＋AorC
	MAX サイキック９(セーラー)	サイキック9の9段目に↓↘→＋AorC
フォクシー	超必 知識の木	白鳥の詩ダッシュ中↓＋BorD
	超必 月の銀	白鳥の詩ダッシュ中→＋AorC
	MAX みつバチ	↓↘→×4＋ＢＤ同時押し
K9999	超必 てめぇも往っちまえ!!	↙→↘↓↙←↘＋BorD
	MAX 力が…勝手に…ぅわあああ!!	↓←↘＋ＡＢＣＤ同時押し

未公開必殺技コマンド解禁

ブルー・マリー

M・ダイナマイトスウィング



超必殺技版と同じ技で、こちらも特殊技に化けないような正確な入力を。無敵時間が長く、ダメージも高めだ。

八神庵

裏参百拾六式・豺華



八稚女からの追加入力技。ストック消費は＋1本の計2本だ。

麻宮アテナ

サイキック９（サイコソード）



サイキック９（セーラー）



どちらも、サイキック９のフィニッシュを変える技。サイコソードのあとは追撃が可能で、セーラーはワイヤーダメージが発生するという特徴がある。

フォクシー

みつバチ

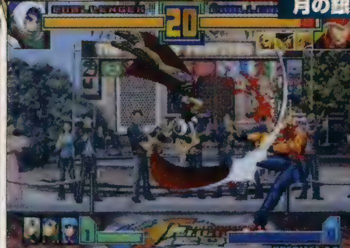


ヒットすると、残り体力に関係なくダブルK.O.となる特殊技。ガードされると自分だけがK.O.に。

知識の木



月の銀



知恵の樹に似た知識の木と、対空技に見える月の銀は、各々１段目がガード弾き効果を持つ。

K9999

てめぇも往っちまえ!!



巨大な銃に変化させた腕で、豪快に狙撃。判定は5ヒットあり、相手の飛び道具を貫通する。

力が…勝手に…ぅわあああ!!



見た目どおり、非常に長いリーチが特徴の技。やられ判定のない状態の相手へも、追撃として決められる。

 ※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

ネスツ編のラストで待ち受ける者たち

オリジナル・ゼロ出現す！

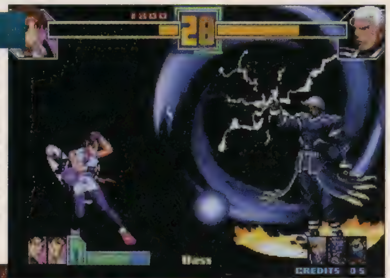
ボスキャラクター紹介

今大会の優勝者を待ち受けるのは、「2000」大会でラスボスとして登場したクローン・ゼロのオリジナルだ。「'99」大会のボス・クリザリッドと、飛賊の長だったロンを従えて、ネスツ編終焉への大きな障壁となる！

ZERO ゼロ



スタイル■音巣対流拳	血液型■O型
誕生日■10月7日	身　長■193cm
年　齢■44歳	体　重■88kg
出身地■北極	



白羅滅殺

空間を歪める、ブラックホールのようなものを発生させる超必殺技。多段ヒットの削りダメージもバカにならないが、ロンとの併用が恐ろしい。



斬風燕破・叛鏡

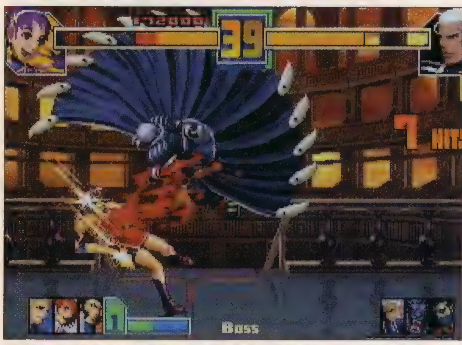
削りダメージの高いスカートスーツ攻撃。ガード時ののけ反りも大きい。

勝機は必ずやってくる！

極悪な強さを誇るゼロに対しては、エントリーキャラを1～2人にして攻撃力の確保を最優先。開始直後あたりは、ギリギリの間合いでリーチの長い技を出せば高確率でヒットする。スカート攻撃を出し始めたら、ガードしてからダッシュ→連続技だ！



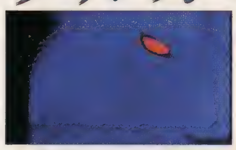
龍＋白羅滅殺という連係は、龍を緊急回避で避けるか攻撃でつぶせ！



斬風燕破・凰牙

回転しながら前進する、いわゆる突進技。ガードさえしてしまえば、硬直が長いので反撃も容易だ。

グルガン GLUGAN



スタイル■コマンドサンボと爪&牙	
誕生日■6月4日	
年　齢■6歳(人間でいうと40歳くらい)	
出身地■ケニア・サバンナあたり	
血液型■？	
身　長■288cm	
体　重■423kg	



ゼロの後方・上部から襲い来るグルガンの攻撃は、しゃがみガード不可の中段技だ。

KRIZARID クリザリッド



スタイル■収集した戦闘データを基にしたもの	出身地■アイルランド
	血液型■AB型
誕生日■10月23日	身　長■188cm
年　齢■29歳	体　重■83kg



真空刃で攻撃するテュホン・レイジを繰り出す。それほど脅威ではない。



出現から発生までは遅いものの、その攻撃はガード弾きの効果を持つ。

RON 龍



スタイル■魔哭鳴斬拳 暴吐獨蝕掌	出身地■中国・河北省
誕生日■5月15日	血液型■毒
年　齢■37歳	身　長■184cm
	体　重■77kg

さらにこの先で明かされるネスツの真の企みとは？



「それにしても、ここは一体？」

ゼロ「さすがはＫＯＦの優勝者だ…

ゼロ「これで私の役目は終わった。

赤坂ガレキ堂

ゲーム&ホビーファンのための月イチ2ページ

第二十八回
二〇〇一年
十二月

★各データの説明
Ⓢスケール、サイズ
Ⓑ発売日
¥定価
原原型・木型製作者
Ⓟ総パーツ数
問お問い合わせ先

みなさんの年末年始の予定はいかがでしょう？ 長いお休みが取れた方は、部屋に眠っているプラモやガレキをこの機会に作ってみては？ どんなにレアで貴重なキットも、作ってこそ。そう思いませんか？ 押入れにしまっておくのはかわいそう。も、もちろん担当も作りますよ！

伝説の「漢」たち





アクションフィギュア

『魁!! 男塾』
アクションフィギュアシリーズ
剣桃太郎、江田島平八

Ⓢ全高約19cm
Ⓑ発売中
¥各3,500円
問ソフトガレージ
☎03-5464-1888
http://www.softgarage.com/

©宮下あきら／集英社

名のある漢たちを生み出した「男塾」の塾生たちが、ついにアクションフィギュアとなった。塾長をはじめ、まずは一号生筆頭、桃、以降Jや伊達もラインナップ。驚邏大四凶殺まもなく開催か!? ごっつあんです！

現実が、史実を超えた



初代ガンダムに続く名機と讃えられるガンダムマークⅡがパーフェクトグレードで完成。劇中のフレームの完全再現のほか、実際の設定よりもさらに力強いシルエットで形成されている。電飾用の発光ダイオードなども標準装備され、ギミックの楽しさも追加。年末年始の休みに、腰を落ち着けて作ってみたい大作だ。

プラスチックモデル

パーフェクトグレード
RX-178 ガンダム Mk-Ⅱ

Ⓢ1/60、全高315mm
Ⓑ発売中
¥予価15,000円
Ⓟ739パーツ
問バンダイ静岡相談センター
☎0543-65-5315
http://www.gundam.channel.or.jp/

©創通エージェンシー・サンライズ

傭兵は誰も愛を見ない



海洋堂の新規造形で、「動き」のあるポージングが可能なスコープドッグが登場。赤い肩の鉄の悪魔、サンサを滅ぼした吸血部隊「レッドショルダー」の機体を復刻。通なら腰に「R」のマークを。

アクションフィギュア

『装甲騎兵ボトムズ』
スコープドッグ バトルアクション

Ⓢ1/35、全高約12cm
Ⓑ発売中
¥3,980円
原山口勝久
問海洋堂通販部
☎06-6909-1220
http://www.kaiyodo.co.jp/

©サンライズ

最新式光武発進準備完了



「サクラ大戦」シリーズで活躍する光武Fがキットに。巴里華撃団花組エリカが駆る機体の色は、修道衣と同じ紅。同スケールのエリカも付属した光武Fには、信仰心の深いエリカのための十字架型マシンガンを装備。

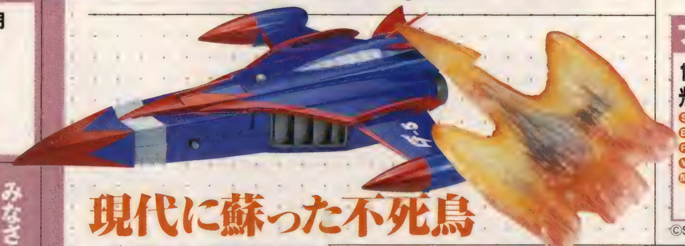
プラスチックキット

1/24「サクラ大戦3」シリーズ
光武F エリカ機

Ⓢ1/24、全高約20cm
Ⓑ2002年1月下旬発売予定
Ⓟ約80パーツ
¥1,800円
問ウェーブ
☎0422-20-8616
http://www.wavecorp.co.jp/

©SEGA/OVERWORKS ©RED

現代に蘇った不死鳥



ガッチャマンの巨大戦闘機ゴッドフェニックスが現代に蘇る！ 20代後半以降のアニメファンには説明するまでもない、あの科学忍法「火の鳥」を復活させるパーツが初回特典として同梱されている。

完成品トイ

『科学忍者隊ガッチャマン』
超真合金ゴッドフェニックス

Ⓢ全長215mm(初回特典：火の鳥全長450mm)
Ⓑ発売中
¥9,800円
問バンプレストお客様相談センター
ユニファイブ事業部
☎0471-43-3621
http://www.unifive.co.jp/

©タツノコプロ

スネークと愉快な仲間たち!?



ゲーム中のハードな雰囲気とは対照的な「MGS2」の面々です。しかしさすがはキューブリック、M9やUSPなど装備品は凝りに凝りまくり。シークレットはあの人、ですか!?

コレクションフィギュア

キューブリック No.59
METAL GEAR SOLID 2

Ⓢ全高約60mm
Ⓑ12月発売予定
¥480円
原VICE
問1/6計画(メディコム・トイ)
☎03-3467-7676
http://www.medicomtoy.co.jp/

©1987 2001 Konami Computer Entertainment Japan

巴里発、大和撫子



巴里花組に、静かに大輪の花を咲かせる、北大路花火さんです。奥ゆかしくて落ち着いた表情はまるでゲームから出てきたよう。髪をなでるポージングにも、はかなげで繊細な感じがよく出ています。

レジンキャストキット

「サクラ大戦3～巴里は燃えているか～」
北大路花火

Ⓢ1/8、全高約200mm
Ⓑ12月発売予定
原西村直起（Pilot）
Ⓟ14パーツ
¥予価7,800円
問コトブキヤお客様係
☎042-548-1563
http://www.kotobukiya.co.jp/

©SEGA/OVERWORKS,2001 ©RED 2001
※写真の塗装は一例です。



守ってあげたいあの娘

以前、レジンキットとして発売された「Air」の観鈴嬢が、Key完全監修でソフビ製完成品としてあらたに発売される。2人の夏休みは過ぎてしまっても、これでずっと一緒にいられるね。

塗装済完成品

「AIR」フィギュアシリーズ 神尾観鈴 1/6 ソフビフィギュア

S 1/6、全高250mm
日 12月中旬発売予定
¥ 7,300円
原 菊川住吉
問 ソフトガレージ
☎03-5464-1888
http://www.softgarage.com/



速水流英雄譚

カッコイイアクションのロボットを作らせたら天下一品の速水仁司氏が手がけるサンライズロボットたちがここに！ 今回は「サンライズ英雄譚」にも登場しているガリアンとダグラムがターゲット。見るだけで背筋が震えます。

レジンキャストキット

速水仁司 スーパーロボットコレクション ガリアン、ダグラム

S ガリアン：全高165mm
ダグラム：全高180mm
日 発売中
¥ 各8,500円
原 速水仁司
P ガリアン：33パーツ
ダグラム：24パーツ
問 ロム ガレージ店
☎06-6458-5450
http://www.romu-romu.com/

アギト、完全版

待望の1/6サイズのアギトがリリース。今回はフレイム＆ストームフォーム、そして両者を組み合わせたトリニティフォームのすべてが再現可能だ。発光ギミック内蔵、武器も豊富で至れり尽くせり。こいつを片手に物語のクライマックスに臨め！

アクションドール

超装可動 仮面ライダーアギト

S 1/6、全高約33cm
日 12月下旬発売予定
¥ 14,800円
問 バンダイお客様相談センター
☎0471-46-0371





キュートなモンスターはお好き?

個性的なモンスターをクリエイトするデザイナー、ピート・ファウラーが手がけるキュートでキャッチーなモンスターたち。手足顔体、すべてを交換して遊べるのが楽しい。全14種、シークレットあり。

コレクションフィギュア

モンスタリズム フィギア vol.1

S 全高約6cm
日 発売中
¥ 480円
問 キューブ
☎03-3234-3721
http://www.cube-works.co.jp/

リンク、いろいろ変わります

ゲームキューブ版の期待も高まる「ゼルダ」にアクションフィギュアが登場。「ムジュラの仮面」で仮面変化を体験したリンクたち(?)です。いろんな組み合わせで遊んでみましょう。

完成品トイ

「ゼルダの伝説～ムジュラの仮面～」アクションフィギュア

S 全高6～18cm
日 12月発売予定
¥ リンク：2,600円
リンクとエポナ：4,980円
デクナッツリンク：2,000円
ゾーラリンク：2,600円
ゴロンリンク：2,800円
原 円応文彦(鉄虎竜)、萩原雅之
問 エポック社 C-WORKS
☎03-3843-9162
http://www.epoch.gr.jp/c-works/



TOPIC ── こちら赤坂、TBS裏

"少年の日"に帰る魔法～大人の科学～

"大人の～"といってもアヤシイ方向ではありません(笑)。そう、あの頃みんなが心奪われた学研の『科学』の付録が"大人向け"となって帰ってきたのです。しかも6月からの本格販売で、すでに10万個を出荷する人気ぶり──ということで、さっそく"仕掛け人"である金子氏を訪ねてみました。「この企画は湯本博文というコテコテの理系人間と文学部出身の私のデコボココンビ(笑)で進めてます。もともと私たちは定期的に子供たちを集めて、雑誌などの感想を聞いているのですが、付き添いの親御さんが口をそろえて『私ももう一度アレを作りたい』とおっしゃるんですよ(笑)」と"発端"を語ってくれました。続けて氏が実演した蓄音機の「声」は驚くほど鮮明。「身近な材料を使って見た目はシンプルに。でも原理は大学の先生も『なるほど』と唸るモノを」このバランス感覚こそ、付録開発30年の学研のノウハウなのでしょう。



株式会社 学習研究社
新教材企画チーフディレクター
『大人の科学』編集長
金子 茂

子供の頃は自身も『科学』『学習』の愛読者だった、と語る金子氏。それら学研有名2誌の編集長を経て『大人の科学』をプロデュース。

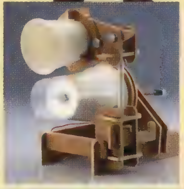


シリーズ最新作は思わぬ変化球。伝説の電子ブロックEX-150の復刻です。ブロックの組み合わせで150種類の電子実験が可能。レトロ・フューチャーデザインがしびれます。

電気実験キット

大人の科学シリーズ7 学研電子ブロック EX-150 復刻版

日 2002年春発売予定
¥ 予価9,800円
問 学習研究社
☎0120-870-828
http://www.gakken.co.jp/otonanokagaku/



科学体感キット

大人の科学シリーズ1 エジソン式コップ蓄音機

日 発売中
¥ 3,500円

プラスチックコップに針で溝を刻むことで録音＆再生ができる。組み立ても簡単。



科学体感キット

大人の科学シリーズ2 マルコーニ式電波カー

日 発売中
¥ 3,200円

マルコーニが開発した検波器を搭載したラジコンカー。電波の仕組みを実感。



科学体感キット

大人の科学シリーズ3 ボルタ式&備長炭電池実験セット

日 発売中
¥ 2,900円

電池を発明したボルタの実験を再現。備長炭などを使った電池をアナタの手で。



科学体感キット

大人の科学シリーズ4 地球環境分析キット

日 発売中
¥ 2,900円

酸性雨や水道水のカルキ、空気中の粉塵などを試薬や試験紙で分析可能。エコロジーを意識？



科学体感キット

大人の科学シリーズ5 プログラム・ロボット デジロボ01

日 発売中
¥ 5,500円

デジタルの原理、0と1で動作を制御する手作りロボ。円盤のパターンがプログラム。



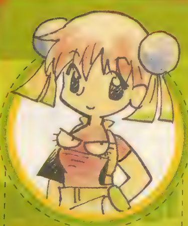
科学体感キット

大人の科学シリーズ6 磁界検知式鉱石ラジオ

日 発売中
¥ 5,500円

電池ではなく、電波から供給される電気だけで作動するラジオ。4種類の鉱物を使う。

登場人物(?)紹介



あおいちゃんと人面あおいさん

ぐるぐるが助手として生み出した獣型(?)生物。胸に位置する人面ソ「あおいさん」は別の人格をもつ。



ぐるぐる

立派な科学者を目指す中学1年生。「ふくふくそわそわ」したモノが大好きでクリーチャーを造るのが趣味。



うさぎ

袋にゲル状の細胞を詰めて造られたウサギ型生物。人間並みの知能を持ち、その言語感覚は主人を凌駕する。



メイシーさん

名門伊集院家の一人娘で学校のアイドル。「ぷにぷにすべすべ」なモノをこよなく愛する重度のナルシスト







ダンディくん

甲羅タイプのクリーチャー。頑丈なように見えて、意外と壊れやすくて病弱。ちょっと人見知りな性格らしい。



モチモチくん

頭足類タイプ生物。[illegible]くて働き者というクリーチャーの鑑。ダンディくんとデキている(?)という噂も。



オタくん

ぐるぐるが造った昆虫類タイプのクリーチャー。お調子者で女好きのトラブルメーカーとして知られる。



スズキくんとササキくん

スリッパ型生物。生みの親のぐるぐる自身も2人(?)を見分けられない。ときどきササキくんは遊泳する。

ソフトバンク エンタテインメント インフォメーション

新作も攻略もこれ1冊でOK

週刊ザ・プレイステーション2

2001 Vol.270 12.28 特別定価(税込) 420円



寒さを吹き飛ばす新作タイトルが勢ぞろい!! ザ・プレの新作情報&攻略で、熱いプレイを繰り広げろ!

check 1 新情報が満載!! 「グランツーリスモ コンセプト2001 TOKYO」と「バーチャファイター4」の特報2連発に、「ワイルドアームズ アドヴァンスド サード」、「ポポロクロイス～はじまりの冒険～」などの新作タイトルが目白押し! 早く知りたい情報を速攻でお届けするぞ!!

check 2 連邦とジオンを比較検討。キミは連邦派? それともジオン派? ガンダムの世界観がよくわかる特集「朝まで連邦vs.ジオン」。もちろん、「機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX」の攻略も掲載。アーケードモードのステージをバッチリ攻略していくぞ!

ジャック×ダクスター 旧世界の遺産/メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ/ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち/鬼武者2/ワールドサッカーウイニングイレブン5 ファイナル エボリューション/零～zero～ ほか

※表示内容は都合により変更している場合があります。ご了承ください。

好評発売中
毎週金曜日発売

ウルティマオンライン編集チームがお届けする
最強PCゲームマガジン誕生!!

4Gamer magazine

for Gamer.mag http://www.4gamer.net/

怒濤のCD-ROM3枚付き!
"ディプス ファンタジア","Aliens vs. Predator2" ほか
20本のゲームを収録!

PCゲームのポータルサイト4Gamer.netが全面監修!
12/15(土)発売 定価1,280円

詳しくは http://books.softbank.co.jp/ でチェック!

ソフトバンク攻略本ラインナップ

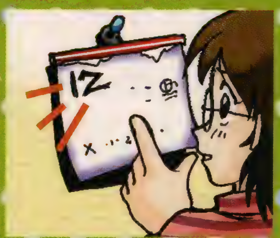
書名	本体予価	ジャンル/機種
好評発売中		
スーパーロボット大戦Aパーフェクトガイド	1,300円(税別)	GBA
ドリドリキャス子さん～セガのゲームは世界いちぃぃぃ2～	950円(税別)	コミック
高田明美画集 Creamy Mami Memories of Magical World	6,800円(税別)	資料集
キングスフィールドⅣ 公式ガイドブック	1,600円(税別)	PS2
行殺新選組公式ビジュアルファンブック	2,800円(税別)	資料集
耽美夢想 マイネリーベ うるわしコレクション	1,800円(税別)	資料集
スーパーロボット大戦COMPACT for WonderSwanColor パーフェクトガイド	1,500円(税別)	WSC
12月中旬		
ヴァンパイアナイト パーフェクトガイド	1,400円(税別)	PS2
12月下旬		
サクラ大戦オンライン コミュニティガイド	1,300円(税別)	DC
サモンナイト コレクション	2,200円(税別)	設定集
キングスフィールドⅠ・Ⅱ・Ⅲ 聖典～Verdite Trilogy Perfect Guide～	1,500円(税別)	PS
ぴーえすオー～ ファンタシースターオンライン ファンブック	1,400円(税別)	設定集
女の子向け 同人系ホームページのつくりかた!	1,480円(税別)	PC

SOFTBANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社 http://www.softbankpub.co.jp/
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 宇宙イチ速いゲーム情報はココで! http://www.zdnet.co.jp/gamespot/
●お近くの書店・有名コンビニエンスストアにてお求め・ご注文下さい。http://books.softbank.co.jp/では弊社商品の最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売、もしくはお電話にてご注文下さい。
●小社お問い合わせ TEL:03-5549-1201 ※土・日・祝日を除く 10:00～12:00 13:00～17:00

赤坂にきたままのドリママ占い

12月14日(金)～12月27日(木)

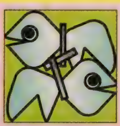
もうじきクリスマスですね。街中のイルミネーションを見ながら帰るのが、最近は楽しみです。わが家でも11月からツリーを飾ってます。150cmもある大きいヤツです。きれいに飾りつけたので、せっかくだからと外を歩く人にも見える場所に置いてるんですよ。



◆◆◆◆赤坂にきたままの相性占い◆◆◆◆

気になるキャラとの相性占いコーナーで～す。占ってほしいキャラがいたらどんどんリクエストくださいね！　あなたとの相性占い希望のときは自分の生年月日もね！

♥相性の良い星座

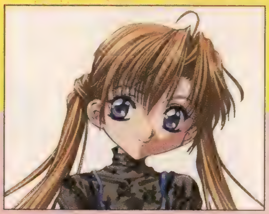


うお座の女性の側にいると、なんだか安心できるようです。でも居心地のよさに甘え過ぎてしまう傾向も。

♥相性の悪い星座



やぎ座の男性はあなたを厳しく指導します。それについていけるようになればきっと大きく成長できます。



12月20日生まれ
「シスター・プリンセス」より咲耶さん

みんなで仲良く、平穏でいられれば……と思う気持ちもわかります。でも、時にはハッキリと意見を言うことが大事なのですよ。

Aries おひつじ座

3/21～4/20生まれ



妥協しなければいけないときもありますが、一応の目的は達成されるはず。この結果に文句をつけては協力者の信頼を失います。まずは達成の喜びをわかち合っては？

ラッキーカラー 黒
ラッキーアイテム 野菜ジュース

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	△	○	○

Taurus おうし座

4/21～5/20生まれ



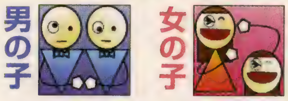
思いどおりにことが運ばないときは、息抜きも大事です。気分が変われば、停滞していた運気も動きはじめます。悩んでいる人がいたら相談にのってあげるのも吉です。

ラッキーカラー 茶色
ラッキーアイテム ピン

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	◎	○	△	◎

Gemini ふたご座

5/21～6/20生まれ



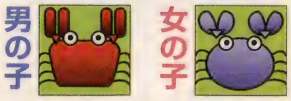
付き合いを優先するか、仕事を優先するか……。その判断で運の流れも変ってきます。まわりがどれだけあなたを必要としているかを判断基準にしてみるといいですよ。

ラッキーカラー 薄い青
ラッキーアイテム 珠のネックレス

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	○	○	×

Cancer かに座

6/21～7/22生まれ



始めはうまく行かなくても、仕事も勉強も徐々に調子が出てきます。あなたのセンスが光るときでもあるので、チャンスがあればどんどん意見を出してみましょう。

ラッキーカラー 赤紫
ラッキーアイテム 幅広のリボン

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	○	△	○	△

Leo しし座

7/23～8/22生まれ



友人や職場の人との間に問題が起こりそうです。特にお金の貸し借りは要注意のようです。でもここでしっかりと解決しておけば、あなたの信頼度はグッとアップです。

ラッキーカラー 白
ラッキーアイテム ジーパン

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	△	○	◎	○

Virgo おとめ座

8/23～9/23生まれ



まわりに急かされても、自分のペースを守るようにしたほうが良さそうです。流されていてはなにも成し遂げられません。味方になってくれる協力者も現れそうですよ。

ラッキーカラー アニマル柄
ラッキーアイテム 豆食品

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	○	△	◎	○

Libra てんびん座

9/24～10/23生まれ



人間関係で悩んでいても、それでヤケになっては付き合うのをやめてしまってはダメ。かえって自分の睡眠時間や遊ぶ時間を削られてしまう結果になってしまいますよ。

ラッキーカラー 赤
ラッキーアイテム 金の時計

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
◎	×	◎	○	△

Scorpio さそり座

10/24～11/22生まれ



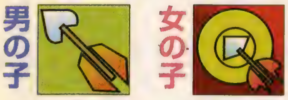
せっかくの収入も、手元には残らないかも。また周囲では不本意なうわさ話も出そう。人間関係で板ばさみになって、気苦労の絶えないことになってしまいそうです。

ラッキーカラー 黄緑
ラッキーアイテム 青いサングラス

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	△	○	△

Sagittarius いて座

11/23～12/21生まれ



ケンカ中の人は、自分の素直な気持ちをアピールすれば今後あなたが取るべき行動が見えてくるはず。でもあせりは禁物です。周囲のアドバイスにも耳を傾けましょう。

ラッキーカラー 紫紺
ラッキーアイテム ストロー

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	◎	×	○	△

Capricorn やぎ座

12/22～1/20生まれ



遊びに誘われることも多そうですが、身近な人との約束を忘れないように。これをたがえてしまうと、後々あなたの信用問題に発展しそう。まめにスケジュール管理を。

ラッキーカラー 濃いオレンジ
ラッキーアイテム イヤホン

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	○	△	△	△

Aquarius みずがめ座

1/21～2/18生まれ



体力不足で、トラブルにぶつかるとパワー不足で跳ね返せない……なんてことになりそうです。体調管理をきちんとして、時間があるときは運動してみましょう。

ラッキーカラー ピンク
ラッキーアイテム 新品の蛍光灯

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	×	○	△	○

Pisces うお座

2/19～3/20生まれ



あなたの器量が試されるようです。でもどんな選択肢が出されても、冷静に判断すれば間違うことはありません。平常心を身につけて、幸運を手に入れましょう。

ラッキーカラー 青緑
ラッキーアイテム 新幹線

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	×	○	×

イラストの見方 ■…絶好調！ □…ふつう ■…今ひとつ

リクエストのあて先は〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株)ドリマガ編集部「まま占い」係まで。

ドリマガ 読者プレゼント

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2001年12月27日（当日消印有効）。発表は本誌2002年1月25日発売号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合はお手数ですが編集部にご連絡ください。（TEL 03-5549-1162）

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 各種ハード対応ゲームソフト

提供:編集部

15名



あなたが希望するゲームソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは2001年12月28日までに発売されたドリームキャスト、プレイステーション2、ゲームボーイアドバンス、ゲームキューブソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。（限定版や通販専売タイトルなどは除きます）※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「サクラ大戦3～巴里は燃えているか～」キーチェーンフィギュア

5名



提供:セガ

来年の新作「4」はもちろん「サクラ大戦オンライン」なども発売され、まだまだサクラファンには楽しみがいっぱい!! かわいいキーチェーンフィギュアをセットでプレゼント。

3 「プリズム・ハート」クリアファイル＋マウスパッド＋ポストカードセット



5名

提供:キッド

ヒロイン・プリンセアのイラストがプリントされたクリアファイル、そしてマウスパッドにポストカードの豪華3点をセットでさしあげちゃいます。

4 "ドリマガ"オリジナルTシャツ



10名

提供:編集部

ドリマガ編集部オリジナルグッズ。イラストは2種類！ サムシング吉松先生描くキャス子たちと、ウエクサユミコ先生描く、グルグルくん。どちらが当たるかはお楽しみ！

5 ドリマガ表紙月間ベストテレカ 9月ベスト「Memories Off 2nd」



50名

9月のベストは「Memories Off 2nd」だ!! ヒロインのちょっぴりせつないような表情が人気の秘訣かな!? 欲しい人は応募してね。

本誌の内容に関するお問合せは **03-5549-1162** 平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業（TEL)03-5549-1200までお願いします。（平日の午後1時から5時まで）

STAFF

編集長 西村 享／**副編集長** 三枝昭太／**デスク** 福田知恵子 長谷 守 黒谷慶太 梅田浩二／**編集スタッフ** 本郷正弘 岸田准一 砂金雅彦 松本真弓 吉岡要也 上野俊一 田代泰之 池田康隆 元澤利明 平野美玲／**編集協力** ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） マーマーズグループ（伴 勝） くまくま団（岩片 翼 吉田浩幸 山田 功） オーパーツ 冒険企画局（松野桂司 富永民紀） タルカス（五十嵐浩司 小林道雄）／**ライター** 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 簱野彰彦 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 森聖一郎 飯田REI 種村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 徳弘径 出口裕子 大友 順 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕晶 落合康好 赤坂零士 加島 綾 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴木ドイツ 鹿島浩文 北村光広 山口貴志 澤田 大 菅 数浩 森 泰彦 池田弘典 酒井昭一 遠藤恭子 徳永佳明／**レイアウト** 村田雅英（Stone Age） 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジオ・キャップ 北山貴代 萩原宏宣 くまくま団（二階堂龍史） 安藤尊子 今村ナヲミ 中 直行 佐藤祥子 小谷中一愛（呉事務所） SKIP（吉岡美和子） チタンヘッズ（上林将司）／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 スタック 青森直樹 小安勇次 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 誹色／**DTP** ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻 順一 足立静香 長江正陽／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 中嶋和史／**印刷** 凸版印刷株式会社

●ドリマガ編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

11月9日号のプレゼント当選者

1：各種ハード対応ゲームソフト(15名)
宮城県／谷沢俊正、愛知県／若林保明、愛知県／高橋恵一、岩手県／吉田佑一、高知県／田中亮輔、三重県／井野清吾、山形県／佐藤道郎、埼玉県／吉野悠二、愛知県／板倉正志、静岡県／河相達哉、東京都／南元辰彦、秋田県／三浦満、岐阜県／相葉武、三重県／永野秀一、埼玉県／錦織陽一
2：「Rez」ネックストラップ(5名)
岡山県／小林洋、茨城県／菅野英樹、滋賀県／阿倍卓志、新潟県／山崎典弘、宮城県／広瀬隆雄
3：「プリズム・ハート」ポスター(10名)
東京都／太田茂生、栃木県／渡邉英明、神奈川県／園部孝、石川県／鈴村基史、愛媛県／竹田淳一、北海道／井原雅人、青森県／鹿内智臣、青森県／坂本雄哉、愛知県／長谷部豪、高知県／有馬誠
4：「タイピング OF THE デート」ネックパッド(10名)
富山県／坂本佳隆、兵庫県／黒田一郎、徳島県／佐藤貴之、北海道／沓澤俊幸、愛知県／三輪純嗣、福井県／平口正洋、北海道／竹内睦月、兵庫県／山口浩史、東京都／堀内周作、静岡県／沖谷詠一
5：ドリマガオリジナルTシャツ(10名)
長野県／松本孝一、宮城県／萩原浩志、愛知県／熊谷剛、石川県／藤田正利、埼玉県／吉井裕也、広島県／田中真也、東京都／山下紀之、東京都／鈴木稔、京都府／岡本恭幸、千葉県／亀井毅郎
6：ドリマガ表紙月間ベストテレカ7月ベスト「井上涼子～ルームメイト～」(50名)
埼玉県／鈴木巧、徳島県／大林知生、愛知県／坂井徹吉、埼玉県／田島大輔、兵庫県／福永浩也、愛知県／弓田美由紀、宮城県／赤間主税、大分県／若林博、広島県／篠崎文俊、岐阜県／高木洋太、静岡県／山田勝司、石川県／宮島健次、大阪府／三原寛司、千葉県／鈴木節子、東京都／一迫涼、徳島県／桜井結香、埼玉県／黒子揚太郎、静岡県／瀧浪芳規、東京都／榊原義徳、三重県／南部裕也、山形県／田口幸司、岐阜県／山口秀行、北海道／小田部勇人、宮城県／笠原章男、愛知県／中野秀彦、神奈川県／加藤隆行、北海道／藤井浩二、神奈川県／小宮蔵、東京都／臼井康則、大阪府／片山信彦、東京都／大江和広、東京都／萩原洋平、大阪府／門田敏明、富山県／宮下豊勝、神奈川県／森圭之、新潟県／韮沢力也、鳥取県／飯田浩之、栃木県／佐藤清司、神奈川県／岩井孝之、大阪府／加藤一茂、埼玉県／鏡原康介、茨城県／関和行、東京都／小林敬洋、神奈川県／好川英孝、北海道／松尾芳子、茨城県／小林貴博、兵庫県／中尾春希、兵庫県／九鬼和弘、神奈川県／根岸政弘、栃木県／渡辺辰哉

次号予告！ 泣いても笑っても今年最後！ 年末年始『ドリマガ』超特大号ですよー!!

ドリマガ

2002年1月18・25日号は……

INFORMATION

「たいちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「うーむ、どうした、ハチよ?」「どーしたも、こーしたも、いよいよ次号『ドリマガ』は今年最後の号ですよーっ!」「うむ。今年はいつもの年よりも、異常に速い年だったように感じるの」「嗚呼、いろいろありましたよ、本当に。今年1年を超決算！ 次号の『ドリマガ』は、超特大号のスペシャル企画満載！ これを読まずに年は越せない内容でお届けしちゃいますよー!!」「うむ。次号は『サクラ大戦4』『スペースチャンネル5 Part2』『バーチャファイター4』をはじめ、最新の情報も超満載!!」「表紙はこれまた美麗な『デッド オア アライブ3』が目印!! いやー、次号は読み終わるのに5時間はかかるね（笑）」「マジで?」「そ～ら、やったるでー!!」「おおっー」

特別企画
ドリマガからの年賀状
ゆく年くる年超決算！
大晦日～お正月までこの1冊でお届けしちゃいます!!

ドリマガ全ハード特報

サクラ大戦4
スペースチャンネル5 Part2
バーチャファイター4
シャイニング・ソウル
幻想水滸伝Ⅲ
GT Concept 2001 TOKYO
グランディアX（エクストリーム）
ほか、超話題作大ラッシュ!!

超大ボリューム大増ページでお届け!!

NOW PRINTING

1月18・25日号は 12月28日（金曜日）発売です。



サンタにおねだり夢の中！靴下に入っていたのはなあに!?

2001 12

寒さが厳しくなってきたら、いよいよ嬉しいクリスマス！ プレゼントのゲームで楽しんでウキッ！

ソニックアドベンチャー2バトル

ニンテンドーゲームキューブ



ついにあの音速ソニックがゲームキューブに登場！

音速ソニックと最強最悪の敵シャドウとの死闘がついにゲームキューブへ！ 2P対戦、ダブルストーリーの他、GBAとのリンクを実現した人工生命体チャオなど、楽しさ盛りだくさん！





●ジャンル：ハイスピード3Dアクション ●プレイ人数：1〜4人
●対応周辺機器：ニンテンドーゲームキューブGBAケーブル

12.20 ON SALE!

6,800円（税別）

SONIC TEAM™ Original GAME ©SEGA ©SONICTEAM/SEGA, 2001



ゲームキューブとゲームボーイアドバンスが
チャオでつながるよ！
ニンテンドーゲームキューブGBAケーブル 1,400円（税別）

ソニックアドバンス

ゲームボーイアドバンス



音速ハリネズミ「ソニック」GBAに登場！

「ソニック」がついにGBAに登場だ！ 頼れる仲間、テイルス・ナックルズ・エミーもそれぞれのアクションを披露してくれるぞ！ GBAならではの4P通信プレイにも対応！

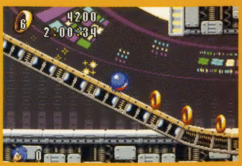
●ジャンル：ハイスピードアクション ●プレイ人数：1〜4人
●対応周辺機器：ニンテンドーゲームキューブGBAケーブル、ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル

12.20 ON SALE!

5,800円（税別）

SONIC TEAM™ Original GAME ©SEGA ©SONICTEAM/SEGA, 2001







ドリマガ 2001 12月28日号 Vol.15 今度はPS2で激突!「鉄拳4」vs.「バーチャファイター4」!!
2001年12月28日発行（第2・第4金曜日発行）第18巻28号通巻348号 発行人・稲葉俊夫 編集人・前田 徹 発行・ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業 03-5549-1200 編集 03-5549-1161
定価550円 本体524円
SOFT BANK

Printed in Japan T1126424120557 雑誌26424-12/28

ドリマガ 12月28日号 アンケートハガキ

1 性別

2 年齢（実数）

3 学校・職業

4 よく利用する情報メディアはなんですか？（8つまで）

5 本誌の表紙について

6 このアンケートハガキを出す頻度（ひんど）は

7 あなたは今年（1月～）何本くらいゲームソフトを買いましたか？

8 あなたは『ドリマガ』を毎号購入していますか？

（理由　　　　　）

9 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事

1番　2番　3番

●おもしろくなかった記事

1番　2番　3番

10 持っているハード（周辺装置）

11 購入予定のハード（周辺装置）

12 これから買いたいソフトをP26のリストから選んでください

1番　2番　3番　4番　5番

6番　7番　8番　9番　10番

ドリマガ　12月28日号

郵便はがき

お手数ですが50円切手を必ずはってください

107-0052

（受取人）

東京都港区赤坂4-13-13

ソフトバンク パブリッシング(株)

ドリマガ編集部 行　12月28日号

（フリガナ）		電話番号
お名前		（　　）
ご住所 □□□-□□□□	都道府県　　市区郡	
メールアドレス	（注）弊社より、お知らせが届く場合があります。	
編集部へひとこと		

各ハードに移植または続編を希望するゲーム名を6つまで書いてください。
（各シリーズの何作目かも書いてください）

移植先の機種	タイトル名	移植元の機種	移植先の機種	タイトル名	移植元の機種
DC			DC		
PS2			Xbox		
GC			携帯ゲーム		

番　P.200より希望するプレゼント番号とプレゼント名を書いてください。

賞品名:

ドリマガ　12月28日号